http://www.oldgamesitalia.net/

16 Bit & CONSOLE the GAMES machine

AMIGA, ATARI ST
PC & COMPATIBILI, CONSOLE
GIOCHI ELETTRONICI

IL QUESTIONARIO DI TGM PER MIGLIORARE LA TUA RIVISTA!

I CAMPIONI

NIGHT SHIFT
SECRET OF MONKEY ISLAND
SIM EARTH • SWIV
MINDWINTER II - UMS II

SPECIALE SIMULMONDO

REAL SOUND
Super sonoro per PC
senza schede musicali?

Anno IV Numero 31 - Maggio 1991 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIDWINTER II

FLAMES OF FREEDOM

LEADER

RAINBIRD

MASTERS OF STRATEGY

MicroProse. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

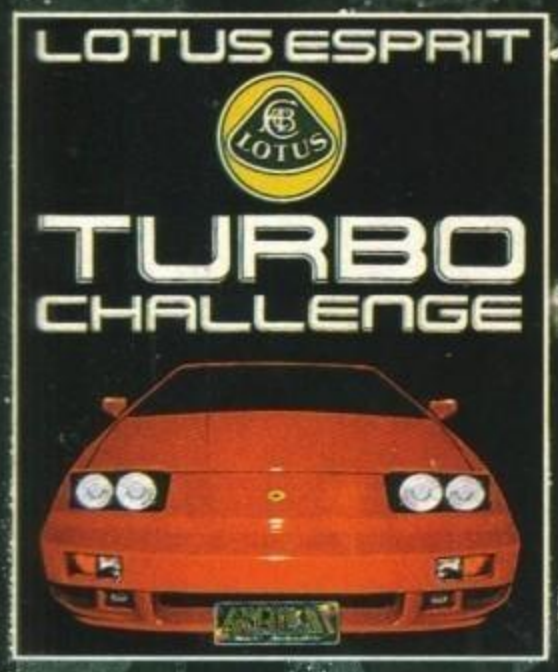
http://www.oldgamesitalia.net/

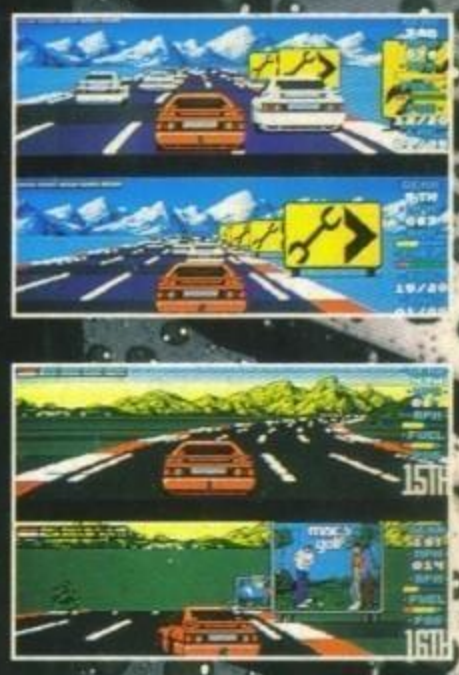
ONLY GREMLIN CAN DO THIS

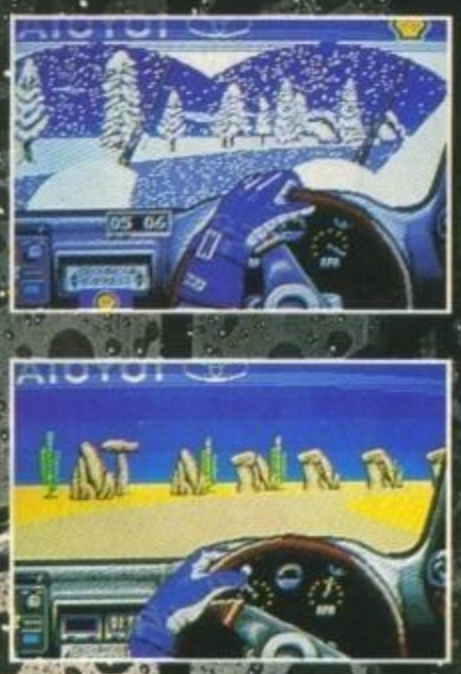
TOYOTA CELICA GT4 RALLY: **820** kappa -febbraio-, **86%** TGM -febbraio-
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE: **94%** TGM -febbraio-
TEAM SUZUKI: **900** (K VOTO) Kappa -marzo-

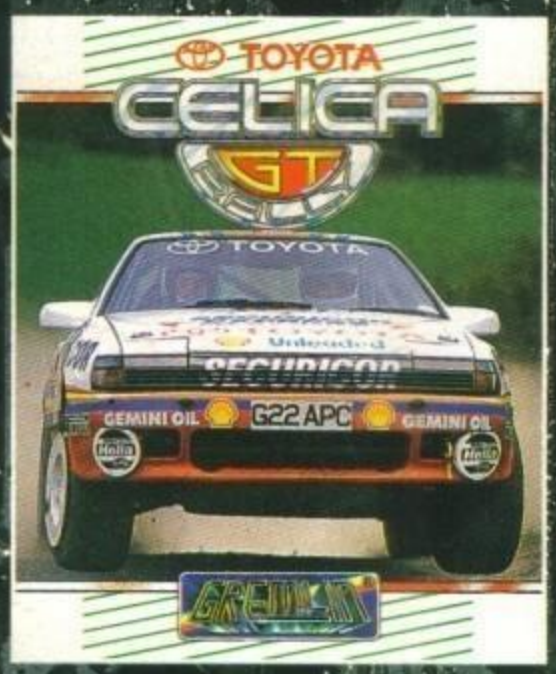
LOTUS

Disponibile per **C64, AMSTRAD, AMIGA ed ATARI ST.**







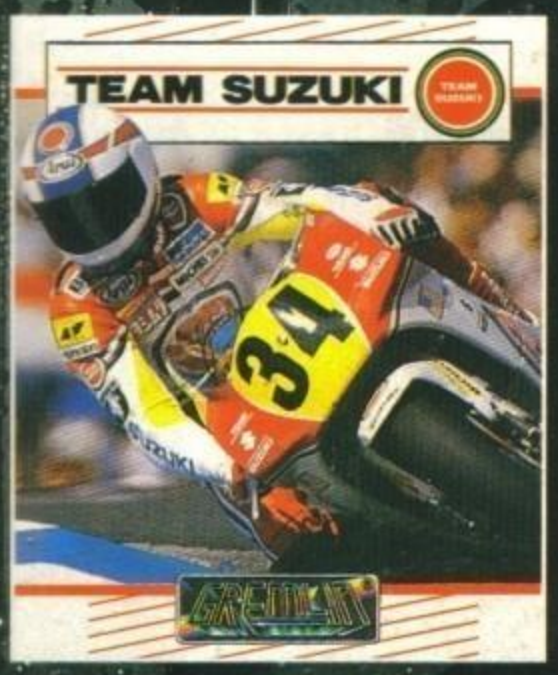


TOYOTA
CELICA
GT
RALLY

Disponibile per **AMIGA** ed **ATARI ST.**

TEAM SUZUKI

Disponibile per **AMIGA** ed **ATARI ST.**



GREMLIN®

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

06 PREVIEWS

11 REVIEWS

41 TIPS

90 JAPAN

93 LA POSTA

06 PREVIEWS

DINOSAURI 'SIMPATICI', ITALIANI ALLA RISCOSSA E UN CADAVERE DI TROPPO... E NON FINISCE QUI!

11 REVIEWS

LE SAGHE DELLA SIERRA, LE MERAVIGLIE DEL SUPER FAMICON, SEGUITI ECCELLENTI E TANTA SIMULAZIONE!

41 MAXITRICKS

I CODICI DI LEMMINGS, LA SOLUZIONE DI TIME MACHINE E ALTRI INFAMI SUGGERIMENTI DA CHI 'GIOCA SPORCO'...

80 HOT SLOTS

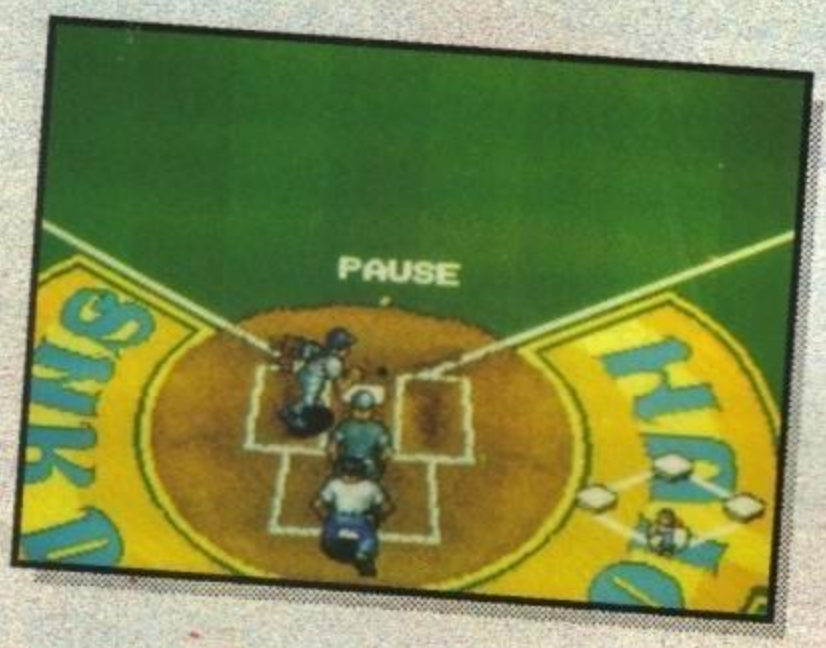
SUZI UKI VI ACCOMPAGNA PER UNA NUOVA VISITA ALLE MERAVIGLIE ELETTRO-MECCANICHE DEL DIVERTIMENTO!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDIGAMES machine IALE



ARIA DI PRIMAVERA

Sapete che di solito i mesi successivi al Natale, e maggiormente aprile e maggio, di solito sono un po' scarsini per quanto riguarda la produzione di software. Ma ultimamente questa tendenza si sta affievolendo sempre di più. A quanto pare infatti, la sete di novità si fà sentire in ogni periodo dell'anno, e questo numero di maggio ne è la dimostrazione. Tra i titoli che troverete in questo numero della rivista, compare la nuova fatica firmata Lucasfilm: The Secret of Monkey Island. Ricordo che già due anni fa, insieme a Bonaventura, avevo visto le diapositive di questo gioco, e a quanto pare la sua realizzazione è costata moltissimo tempo, ma stando a quanto dice il punteggio assegnato dal nostro ineguagliabile MA al gioco, sembra che il team Lucasfilm abbia fatto ancora una volta centro.

Quindi ormai siamo più che convinti che non esistono i periodi bui del software, perché fra previews, demo e definitivi, siamo sempre sommersi dal materiale e immancabilmente qualcosa deve starsene fuori dal timone (la "scaletta" di una rivista).

IMPORTANTISSIMO: Troverete nelle pagine in bianco e nero un questionario che vi permetterà di avere fra le mani una rivista sempre più vostra, sempre più bella, sempre più vicina ai vostri desideri. Qui tira aria di primavera e di novità, soprattutto per voi!

Inoltre per migliorare le nostre riviste stiamo cercando collaboratori/trici a tempo pieno che seguano la redazione. Se siete interessati potete inviare il vostro curriculum vitae e tutti i vostri dati a:

Edizioni Hobby - Collaborazione
Casella Postale 853
20101 Milano

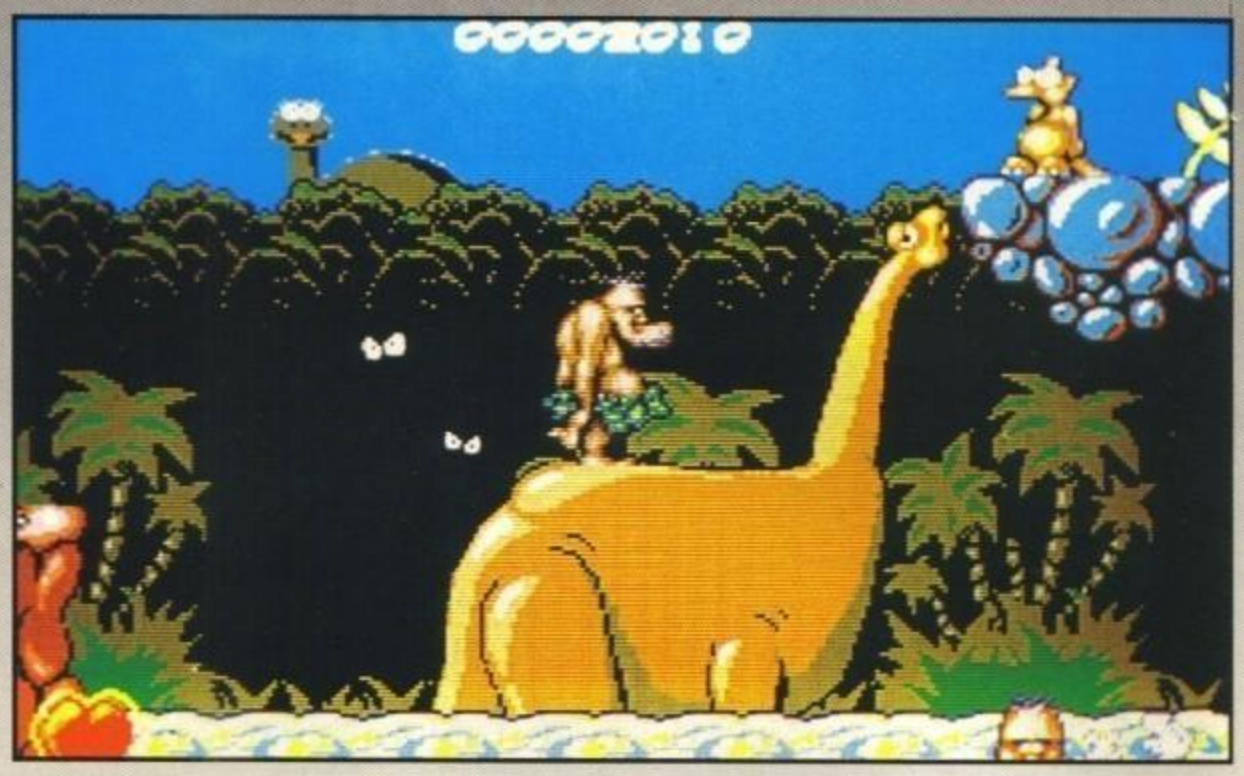
STEFANO GALLARINI

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Capo Redattore**: Marco Auletta **Coord. Editoriale:** Stefano Gallarini **Redattori:** Stefano Giorgi, Carlo Santagostino, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, Aaron Ghirardelli, Gianni Ronchi, Marco Del Bianco **Impaginazione**: Bonaventura Di Bello **Grafica:** Donatella Elia **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **DTP Service e Comp. Graphics:** BrEnt • Tel.(0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color di Lavezzi, Milano - **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A., Cernusco sul Naviglio (MI) - **Concess. di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano, tel.(02) 6882708/66800246 - **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri L. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHUCK UP!



Con un successo come quello di CarvUp alle spalle era praticamente sicuro che quelli della Core Design ci avrebbero riprovato con un'altro platform game, Chuck Rock sarà però anche il loro ultimo gioco del genere.

"Anche i tirannosauri piangono", un suono estraneo si inserisce nella soporifera melodia delle annunciatrici, il grido di soccorso della moglie Ophelia che stendeva i panni in giardino. Qualche istante per scuotersi dal suo torpore e per cercare i vestiti che naturalmente erano appesi in giardino e Chuck corre fuori dalla caverna appena in tempo per vedere Ophelia rapita dal bruto locale, un certo Gary Gritter. Senza perdere un'istante il nostro amico si getta dentro un cespuglio, recupera qualche foglia di fico per coprire i suoi attributi e si getta all'inseguimento.

La strada che porta versi i territori di Gritter attraversa cinque diversi paesaggi: pianure erbose, caverne, ambienti sottomarini, ghiacciai e l'interno di un dinosauro che porta ad un cimitero.

Sparsi per terra e sulle piattaforme (che pochi sanno essere frequentissime nei paesaggi preistorici, scomparse poi insieme ai dinosauri e sopravvissute solo nella memoria atavica di qualche game designer NdT) si trovano macigni di due differenti grandezze. Chuck può raccoglierli per scagliarli contro le numerosissime creature che incontrerà sulla sua strada o disporli in punti strategici che gli permettano di

I DINOSAURI BUONI...

CLIVE IL CROC - funge da trampolino. Stategli sulla coda e lanciate una roccia sull'altra estremità per lanciare Chuck in aria.
BRIAN IL GRANDE BRONTO - salitegli sulla schiena e lanciategli un sasso in testa per fargli attraversare paludi pericolose, etc.
TERRY IL PTERODATTILO - Colpitelo e vi preleverà facendovi attraversare in volo qualunque ostacolo.
SYLVIA IL SERPENTE - sta rannicchiata, ma quando viene colpita si srotola facendovi da ponte.
DEREK IL DINOASCENSORE - quando viene colpito Derek allunga il suo collo permettendovi di raggiungere maggiori altezze.
TONY IL DIAVOLO DELLA TASMANIA - una vecchia conoscenza questa, vi segue distruggendo qualsiasi cosa lungo il vostro cammino.

Cominciamo con una breve descrizione del nostro eroe. Chuck Rock è un uomo delle caverne, anche se non proprio come ve lo aspettereste, assomiglia di più ad un incrocio tra un MA e un BDB la domenica pomeriggio. Pantofole, poltrona e televisione, sprofondato nella poltrona preferita con la canottiera cinta da un variegato campionario di decennali macchie di sugo di alghe. Questo non vuol dire che non faccia esercizio, egli si allena con fantozziana costanza sui pulsanti del telecomando e sui tappi di bottiglie di birra di felci.

Proprio mentre si trovava impegnato in un percorso ad ostacoli sul suo televisore, cercando di evitare tribune politiche e la 872 puntata di

... E QUELLI CATTIVI!

WAYNE IL MAMMUTH PELOSO - vi sputa addosso palle di neve con la proboscide, vi può anche risucchiare se vi avvicinate troppo.
TIM IL TIRANNOSAURO - usa diverse parti del corpo per attaccarvi a differenti altezze sulle piattaforme.
FRANK IL TRICERATOPO - caricherà Chuck attraverso lo schermo diverse volte.
STEVE LA TIGRE DAI DENTI A SCIABOLA - è veramente un duro, gira per lo schermo pronto a saltarvi addosso se vi avvicinate troppo. I suoi ruggiti possono spaventarvi a morte congelandovi sul posto dalla paura.
NESSY - come poteva mancare lui, il misterioso mostro di Lockness, nei livelli subacquei? Per poterlo colpire dovrete continuamente rifornirvi d'aria.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN ITALY

Sono bastate le prime pubblicità comparse anche sulle nostre pagine perché la redazione venisse letteralmente bombardata di telefonate per avere delle informazione relative al nuovissimo gioco della SC/IDEA chiamato F1 GP CIRCUITS. A tale proposito proprio qualche settimana fa abbiamo avuto l'onore di avere come ospiti il team di programmatori al completo, meglio di così...

Sia l'idea che la realizzazione di questo nuovissimo gioco automobilistico sono interamente da attribuirsi al gruppo dei Magnetica. Il prodotto, da quel che ci hanno fatto visionare qui in redazione, è ormai praticamente ultimato (si trattava solo di riassemblare le varie fasi e porre gli ultimi ritocchi) e pertanto lo si può considerare ormai d'imminente pubblicazione, colgo quindi l'occasione per ringraziarli della loro cortesia con una doverosa presentazione: la versione Commodore è stato curata da Tresoldi Giuseppe e Ehsani Omid, mentre quelle a 16 bit sono ad opera di Gusmini Giuliano per l'ST e Iula Gerardo per l'Amiga.

Il gioco sarà visto dall'alto e fa affidamento su di un velocissimo scrolling verticale (con l'intento di favorire la massima giocabilità da "coin-op"), il vostro compito è quello di affrontare un intero campionato del mondo cercando di far sempre valere le vostre qualità di pilota in ogni circuito (prima in prova e poi in gara). Non manca una sensazionale sequenza dei box nella quale controllerete i meccanici alle prese con un cambio gomme e rifornimento a tempo di record e tutta una serie di attrezzature aggiuntive (motori, gomme, telai...) con le quali migliorare ulteriormente le prestazioni della vostra vettura. Non possiamo assicurarvelo, ma credo che troverete la recensione nel prossimo numero.

MAX

• POST SCRIPTUM •

Sempre dalla SC, ecco qui un'altro prodotto bello fresco del quale vi abbiamo già parlato, Dragon Fighter. Oramai è quasi pronto, e bisogna dire che quello che si può vedere dalla demo è veramente bello. La grafica è molto curata (anche se nella schermata d'introduzione si vede il cavaliere aggrappato al collo di un drago, non che sia molto facile con una plate mail, mettetegli una sella!) e così l'animazione. Come vi avevo detto l'altra volta, dovrete andare in giro per venticinque villaggi divisi in quattro zone differenti (o cinque? E chi se lo ricorda) e avventurarvi per alcune caverne che stanno in prossimità di questi villaggi.

Scopo del gioco è quello di esplorare tutte le cento caverne per guadagnare un sacco di soldi e vivere felici e contenti. Ad ogni modo, dovrebbe essere in circolazione tra breve, e speriamo senza il Byte Bandit che mi sono ritrovato sul disco del demo (programmatore, tirati le orecchie da solo — vedi cosa succede a utilizzare certi dischetti...).

arrivare a piattaforme nascoste. Se Chuck si dovesse trovare momentaneamente privo di rocce potrà liberarsi dei suoi avversari a colpi di stomaco grazie al suo possente intestino o prendendoli a calci in testa se riuscirà ad accumulare sufficiente forza per saltare.
Dopo aver dato una breve occhiata ad una delle prime versioni di preview di Chuck Rock, è facile capire perché si tratta probabilmente del miglior gioco della Core fino ad adesso. Con giochi come Lemmings e Creature, la nuova tendenza del videogioco si è ormai completamente affermata, tutto ciò che è tenero e tondeggiante - specie se si tratta di mostriciattoli - è sicuramente IN. Continuate pure con i vostri simulatori di volo e i vostri complessissimi RPG, ma se volete veramente divertirvi è Chuck Rock che dovrete guardare, non F-124A Stealth Interceptor VII.
Disponibile entro pochissimo la versione Amiga subito seguita da quella Atari ST e, più tardi, anche da quella PC.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHI HA UCCISO NIKLOS KARABOUDJAN?

Dopo i fortunatissimi FUTURE WARS e OPERATION STEALTH è ormai finalmente quasi pronta anche quest'ultima avventura animata Cinematique della Delphine. CRUISE FOR A CORPSE è ambientato negli anni '20 è si rifà apertamente ai romanzi di Agatha Christie e in particolare al suo celebre investigatore Hercule Poirot; voi impersonate infatti il baffuto e imperscrutabile ispettore Raoul Dussentier e siete stati invitati ad una rilassante crociera su di una lussuosissima imbarcazione appartenente ad un eccentrico miliardario greco. In seguito a circostanze ancora ignote sarete impegnati in intricatissime indagini per scoprire l'assassino del magnate Niklos e anche i motivi dell'occultamento del suo cadavere.

CANTON

Vi piace il riso alla cantonese? Sì? Bravi, perché adesso la Lago Softmail vi sottoporrà un gioco strategico ispirato proprio alla città che ha dato vita a questo fantastico piatto culinario: Canton.

E' il 1375: il Mandarino di Canton emana un editto straordinario in cui si proclama la ricerca di un nuovo Gran Ciambellano (ma come si mangià qui! Riso alla cantonese, mandarini, ciambelle...) del Regno. L'onorifica carica verrà assegnata al mercante che, avendo visitato almeno nove città fra quelle comprese nella mappa - dalla Cina all'Europa fino all'Africa del nord - rientrerà a Canton con la prova di essere divenuto il più ricco fra i mercanti che partecipano alla tenzone.
Questa la storia del nuovo gioco prodotto dalla Lago. Forse ricorderete Guerrilla in Bolivia e Herewith The Clues! fra le produzioni precedenti.
In questo caso voi impersonificherete uno di questi quattro mercanti e avrete a disposizione anche tre predoni con i quali potrete saccheggiare gli avversari. Quindi non solo strategia tattica e mercantile (voi acquisterete in determinati luoghi beni che rivenderete poi con profitto da altre parti) ma anche azione per sconfiggere i nemici. Comunque c'è anche la possibilità di eliminare la parte di azione per concentrarsi esclusivamente su quella strategica.
Canton sarà presto disponibile per Amiga, al prossimo numero la recensione intera.

Per chi, come me, è un amante dei giochi Cinematique il funzionalissimo sistema di controllo con puntatore non dovrebbe presentare grosse difficoltà (e presumo nemmeno per gli altri), bisogna però anche sottolineare alcuni ulteriori miglioramenti che sono stati introdotti come le dimensioni dei personaggi che sono state praticamente raddoppiate, l'incredibile impatto della grafica in stile cartone animato da 32 colori (sola nella versione Amiga, per la quale dovrebbero comparire da qualche parte sulla pagina anche alcune foto che molto ben fanno presagire...) e soprattutto vi preannuncio la possibilità di effettuare dei veri interrogatori in perfetto stile da investigazione poliziesca. Il tutto dovrebbe essere disponibile molto presto e vi farò quindi avere nuove notizie appena possibile, su questo potete stare pure tranquilli!

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GEMX

ビソト!

Sei pronto a seguire Kiki e le sue amiche in questo incredibile gioco di strategia e abilità?

Fai combaciare i due tipi di gemme e, con speciali combinazioni, riceverai ricchi bonus ed avrai accesso a livelli nascosti! Se avrai successo, dolci fanciulle ti condurranno nell'intrigante livello successivo. Se Kiki non ti attira abbastanza, sicuramente i 400 livelli di grafica entusiasmante, di affascinanti frasi e suoni digitalizzati, di gioco coinvolgente, ti faranno restare incollato al video al punto che dovranno tirarti via con la forza. Puoi contarci!

Disponibile per Amiga, Atari ST, PC Compatibili e C64 cassetta e disco.

(P)1991 KAIKO © 1991 DEMONWARE SOFTWAREHAUS GHBH.
All rights reserved

M.I.

SOFTEL
DISTRIBUZIONE
Via A. Salina
Tel. 06/72

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

USA today

Vieni a giocare con noi!

Durante la trasmissione USA TODAY in onda su Italia 7 dal lunedì al venerdì alle 13.45 e alle 19.15, il sabato alle 19.30 e la domenica alle 22.30, The Games Machine e Zzap! presentano con Sega i giochi per Console.
VOTA IL GIOCO PER MEGA DRIVE O PER MASTER SYSTEM CHE PREFERISCI E **POTRAI ESSERE INVITATO A SFIDARE STEFANO DURANTE LA TRASMISSIONE DI SABATO!**
Partecipare è semplicissimo, basta compilare il tagliando che trovi in fondo a questa pagina e inviarlo a:

EDIZIONI HOBBY - USA TODAY
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

LA TUA PREFERENZA CI SERVIRÀ A STILARE LA CLASSIFICA DEI GIOCHI PER CONSOLE PIU BELLI E...
... POTRAI ESSERE CON NOI A GIOCARE IN TV!

NOME E COGNOME ..... VIA .....
CITTÀ .....CAP ..... PROVINCIA (SIGLA) .....
NUMERO DI TELEFONO ..... ETÀ .....
GIOCO PREFERITO PER MEGA DRIVE .....
GIOCO PREFERITO PER MASTER SYSTEM .....

P.S. SE PUOI, INVIA ANCHE UNA TUA FOTO! TGM

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

PC

DEATH KNIGHTS OF KRYNN 26
KING'S QUEST V 69
SECRET OF THE MONKEY ISLAND 12
SIM EARTH 18
SPACE QUEST IV 24
REVELATION 34
(THE) HUNT FOR RED OCTOBER 31
UMS II 14
W.C. BOXING MANAGER 82
WARLORDS 50

AMIGA

A.D.S. 86
BASKET MANAGER 71
CHIP'S CHALLENGE 48
ESCAPE FROM COLDITZ 79
FORMULA 1 3D 72
GP TENNIS MANAGER 54
(THE) HUNT FOR RED OCTOBER 31
ILYAD 56
NIGHT SHIFT 52
POWER UP (COMP.) 29
R-TYPE (BUDGET) 43
REVELATION 34
SDI (BUDGET) 58
SUPER HANG-ON (BUDGET) 85
SWIV 32
UMS II 14
W.C. BOXING MANAGER 82

SUPER FAMICON

ELECTRIZER 88
GRADIUS III 89
HOLE IN ONE 88
PILOTWINGS 89

PC ENGINE

LEGEND OF HERO TONMA 78

ST

BASKET MANAGER 71
MIDWINTER II (FLAMES...) 44

NEO GEO

BASEBALL STARS PROF. 74

MEGADRIVE

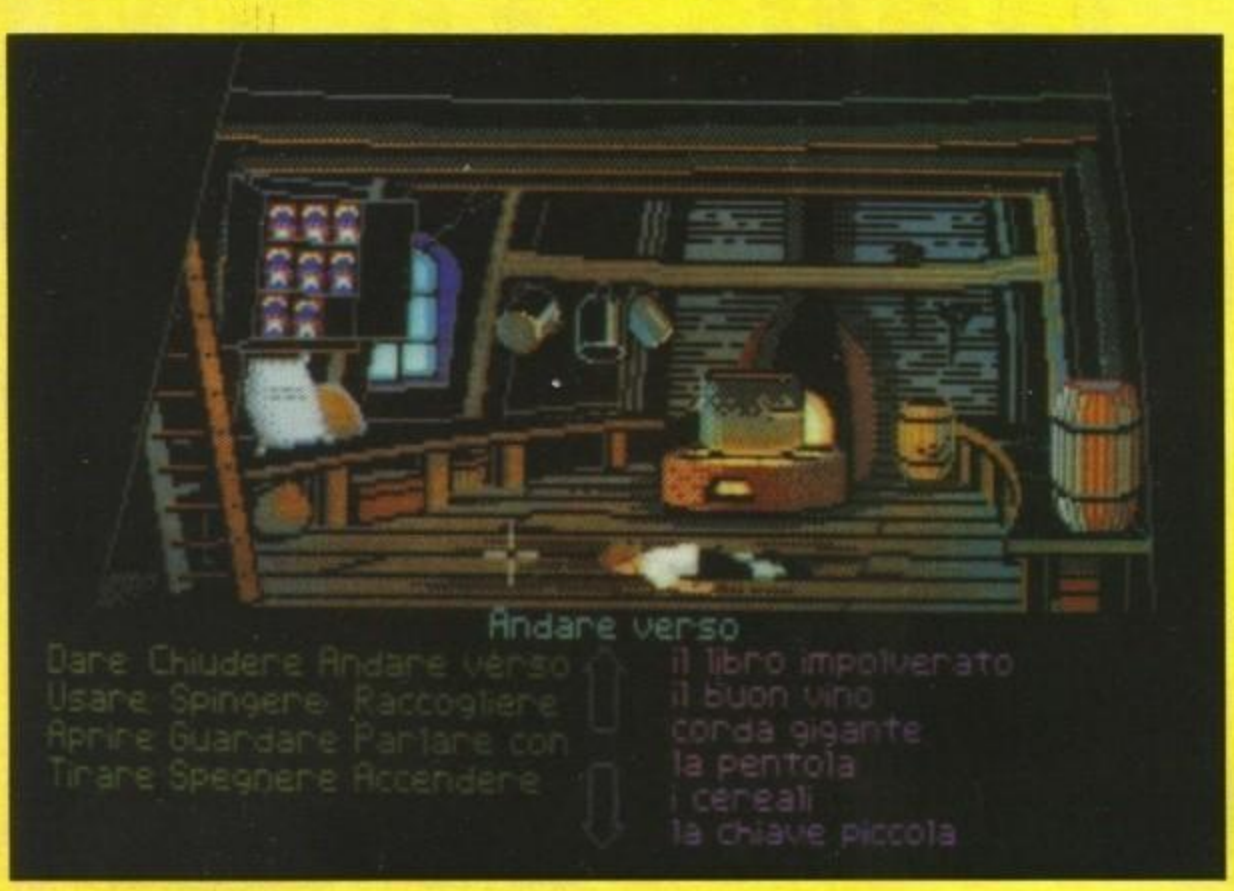
DICK TRACY 22

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LUCASFILM PER PC L. 69.000



Oggi si tende a riconoscere il sistema di avventure della Lucasfilm come uno dei migliori mai visti, ampio per possibilità e flessibile pur restando semplice. Com'è che allora ci hanno fatto solo tre giochi fino adesso? Non sarebbe l'ora di sfornarne un altro? Ulp! Cosa vedo, che cosa mai è questo Monkey Island...

THE SECRET OF MONKEY ISL

In centinaia (beh, decine) di vecchi film hollywoodiani con Errol "dammi quella bottiglia" Flynn e gentaglia varia abbiamo potuto osservare la vita dei pirati (nonché dei numerosi corsari più o meno variopinti) e tutto quello che li riguardava. Ora, non vi è mai venuta voglia di farvi un bel giretto (di chiglia) su una delle loro scassatissime navi o di passeggiare su una delle loro folkloristiche isolette? Già, lo sapevo. Ho giusto qui quello che fa per voi.

La storia è quella di un aspirante pirata chiamato Guybrush Threepwood che è giunto appunto nella famosa Meleé Island intenzionato a darsi da fare per raggiungere il suo scopo. Dopo una breve chiaccheratina con la vedetta del posto (un tipo fuori di testa con due occhiali modello fondo di bottiglia) Guybrush può tranquillamente esplorare l'isoletta cominciando dal bar del paese: qui troverà tre pirati "già avviati alla professione" che gli diranno tutto quello che deve fare per realizzare il suo desiderio. Oltre a questi tre tipi però Guycoso può conversare con altra gente, non ultimo uno strano individuo dall'espressione non olto rassicurante che porta una megaspilla con scritto "dai, chiedimi di Loom". In questo bar poi esiste un'ulteriore informatore, informatore che vi saprà dire tutto su tutti i fatti dell'isola e senza alcun pagamento: l'unico problema è che questo informatore è un cane (con tanto di osso) e i suoi dialoghi si limiteranno a un "woof woof Le Chuck, arf bau".

Oltre al bar però ci sono altre attrazioni: nel villaggio, ad esempio, troverete lo studio di una maga wodoo (o vudu, dirsi-

Spero tu abbia imparato a non mettere le dita nel naso

voglia), una prigione, una chiesa, un emporio (dalle mentine alle vanghe) e un venditore ambulante di mappe. Poco fuori del villaggio inoltre si trova la casa del governatore, anzi, sarà meglio dire governatrice visto che scoprirete ben presto che si tratta di una donna, e per giunta neanche brutta.

Oltre al villaggio però sull'isola potrete trovare altri posti, cominciando dalla casa di un maestro spadaccino passando per il concessionario di barche usate e lo spiazzo per il circo (con tanto di circo, ovvio) finendo poi con una misteriosa

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

isoletta chiamata "del gancio".
Ad ogni modo, Guybrush non è qui per fare del urismo, così ecco che ben presto dovrete mettervi alla ricerca dei mezzi per raggiungere i vostri tre primi obbiettivi, impostivi dai tre pirati al bar: per prima cosa, dovrete battere il Maestro di Spada in un regolare duello, cosa non facile perché 1) non siete capaci di usare la spada, 2) non sapete dove e chi sia il vostro avversario; secondo dovrete trovare il perduto tesoro di Meleé Island; terzo dovrete rubare un prezioso idolo dalla casa del governatore.
Risolti questi tre problemi verrete a scoprire che il famigerato pirata fantasma Le Chuck, una volta boy-friend della governatrice, ha rapito quest'ultima e la ha portata sulla misteriosissima Monkey Island. A questo punto voi dovrete trovare una nave adeguata e una ciurma per poter salpare sulla scia di Le Chuck e liberare la vostra bella, nonché vivre felici e contenti. Dopo un lungo nonché difficile viaggio (anche perché non avete praticamente nessun controllo sulla rotta), potrete scendere da soli sull'isola, da soli perché la vostra ciurma si sarà cavallerescamente ammutinata.
Comincia così la terza e ultima sezione del gioxo, dove dovrete vedervela con un naufrago di parecchi anni prima che dice sempre di avere "un sacco di roba da fare" e se ne va ridendo ogni volta che lo incontrate, una scimmia avida di banane (che novità), una tribù di cannibali preoccupati per il colesterolo e che non vi mangerà "perché troppa carne rossa fa male" e alla fine lo stesso Le Chuck, del quale non vi dico niente sennò che sorpresa è?

PC

Era davvero un bel po' che non mi divertivo così. Pur rimanendo una avventura con tutti i crismi, Monkey Island non perde l'occasione per strapparvi una risata più o meno sguaiata con trovate fulminanti come il circo e quello che ci succede dentro, il mostro che tormenta l'enorme individuo con due uncini al posto delle mani, il venditore di navi in tutto e per tutto identico a un normale venditore di auto, le t-shirt che provano la vostra riuscita in due prove e tante altre cavolate. Certo, i difetti ci sono, innanzitutto non esiste più l'opzione Switch che nei primi tre giochi permetteva di cambiare personaggio (anche se in Indiana Jones serviva a poco nel complesso), sembra poi che sia possibile risolverlo in un modo solo, sempre a differenza dei tre illustri predecessori. Fattostà ad ogni modo che è una avventura a dir poco superba, gli enigmi sono molto ingegnosi e la realizzazione è eccellente (dovreste vedere la versione Amiga — è anche meglio): un'altro colpo vincente della Lucasfilm.

Globale 98%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

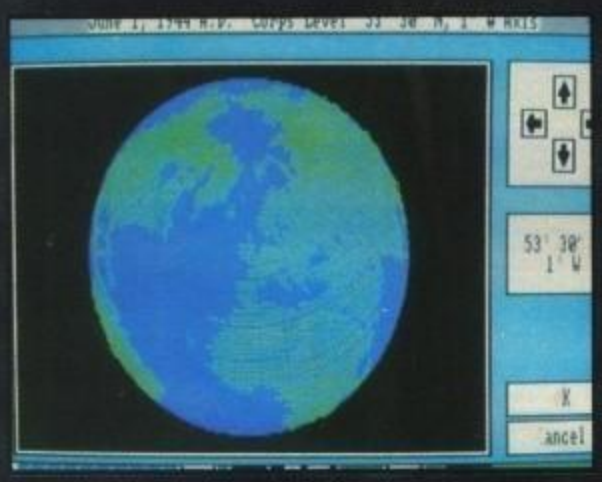
RAINBIRD PER AMIGA L. 69.000, PC L. 79.000

The Games machine

STAR PLAYER

UMS II

NATIONS AT WAR



Proprio così, avete capito bene: grazie ai programmatori della Intergalactic Developments - i reali autori del gioco - potremo tenere sotto controllo il mondo intero.

Prima di scatenare i vostri entusiasmi devo specificare che con UMS 2 non è possibile creare i vostri personali scenari: occorre il "Planet editor", disponibile a parte; ragion per cui con il solo UMS 2 dovete limitarvi a giocare con gli scenari prefabbricati. Ce ne sono tre: la campagna di Alessandro magno, lo sbarco in Normandia e la campagna di Napoleone nel 1805, tutti autentici classici del genere.

Ma parliamo più diffusamente del programma in sè, che si presenta in un ambiente tipicamente da mouse, con una barra di menu in alto, una riga di stato più sotto, e tutto il resto dello schermo come finestra di gioco. All'inizio questa finestra è vuota, e l'unica operazione possibile è caricare uno scenario da disco; ultimato il caricamento apparirà una carta della zona con su le unità e i vari toponimi. Il caricamento è effettuato tramite il primo menu (intitolato "File"), che ci consente anche di scegliere opzioni di stampa per passare su carta tutti i rapporti mostrati sul video, oppure la videata attuale.

Il secondo menu ("Level") riguarda il livello di visione delle forze in campo: ce ne sono quattro non ridefinibili - ma si può cambiargli nome - che spaziano da gruppo a divisione. Con questo menu si accede anche a una rappresentazione tridimensionale della terra, che si può far ruotare a piacimento (e che è lenta come una lumaca).

Il terzo menu ("Map") serve per spostare la finestra visiva: sono affatto assenti le barre di scorrimento, per cui l'unico modo di muovere la visuale è usare gli appositi tasti o selezionare ogni volta sul menu lo spostamento, che avviene sempre nelle quattro direzioni cardinali. Nel menu compare anche l'opzione Goto, che vi consentirà di centrare la finestra visiva su prefissate località o riquadri speciali, da scegliere tra una lunga lista di cui purtroppo si vede un solo elemento alla volta.

Il menu "Display", il quarto, serve per decidere le caratteristiche geografiche da aggiungere alla mappa (vie di comunicazione, quote, demarcazioni, icone, temperature, venti, zone di pressione, toponimi).

Il menu "Modify" - quinto - è asservito al ritocco dei parametri di gioco e con esso potete caricare e salvare file per le personalità dei generali controllati dal PC, i parametri del pannello di controllo, e l'equazione fondamentale di battaglia.

Il menu "Phases" serve per dare ordini e per passare la mano, mentre il settimo ed

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ultimo - "Extras" - serve per attivare il demo, mostrare i grafici di vittoria, e vedere la RAM rimasta.
Un punto nodale di UMS 2 è il pannello di controllo, accessibile dal menu "Modify" con cui è possibile stabilire TUTTI i parametri di gioco; sono talmente tanti che non saprei donde iniziare a citarli. Altro punto molto significativo è il grande rilievo lasciato al tempo atmosferico, elemento dal comportamento realistico basato su teorie reali. Questa simulazione meteorologica coinvolge l'intera Terra, per cui si ha un pianeta altamente dettagliato.
Le unità ammesse nel gioco sono terrestri, navali, e aeree, ma ci sono pure (nello scenario Overlord) le famose V1 tedesche, e c'è in generale la possibilità di gestire attacchi missilistici o nucleari. Le armate hanno diciotto livelli tecnologici possibili, dall'età della pietra alla terza guerra mondiale.
Ovviamente sono eseguibili tutte le classiche operazioni belliche: si possono fortificare tutte le locazioni strategiche, sfruttare gli aerei per imbarcare truppe aviotrasportate o parà, e si devono costantemente tenere sotto controllo i rifornimenti e le produzioni per non finire nelle peste sul più bello. E' altresì possibile creare nuove unità - con realistici tempi d'attesa - e ci si può divertire a imboscare il bottino delle truppe sconfitte.
Il sistema di ordini è strutturato secondo il classico ordine gerarchico, per cui assegnando un ordine a un comandante di gruppo sarà automaticamente eseguito da tutti i sottoposti. Ma non è finita qui, perchè potete assegnare ad una stessa unità anche parecchi ordini da eseguire in fila.
La struttura temporale è rigorosa: si deve assegnare una durata reale ad ogni turno, che si riflette poi nel gioco. Si deve anche tener conto che ogni scenario deve terminare entro un giorno prefissato, comunque siano messi i belligeranti.
Ma la cosa più notevole di UMS 2 è che possono combattere in uno stesso scenario fino a 50 (cinquanta!) giocatori contemporaneamente, e il conflitto può in effetti espandersi su scala mondiale. Per tenere ordine quando ci sono tanti partecipanti esiste un sistema di codici d'accesso che consente di dare ordini solo alle proprie truppe.
UMS 2 funziona in CGA, EGA e VGA, in risoluzione 640 X 200 (AAARGH!). La versione 5,25" è su cinque dischetti da 360 K, e il minimo indispensabile di RAM è 512 K anzichè 640 come dice la confezione; più ne avete, più il gioco sarà veloce. Da sottolineare la presenza di un megamanuale TUTTO IN ITALIANO tradotto pure bene (anche se a sprazzi decade in frasi che non sfigurerebbero nel Gran Premmio Erori). Per giocare sarebbe cosa buona e giusta avere il mouse, ma si può ripiegare con qualche sacrificio sull'immancabile tastiera; se avete una stampante Epson o in emulazione Epson, potrete sfruttare le opzioni di stampa previste.

William Baldaccini

Amiga

La versione per questa splendida macchina ha un'aria più rifinita della "sorella" per PC, e valgono più o meno le stesse considerazioni espresse nel relativo commento. Il minimo di RAM è stato portato a 1 Mb, ma mancano ancora il Planet editor e perfino le barre di scorrimento per la mappa (sul PC si può anche sorvolare, su Ami è inammissibile). La cosa più strana è che, mentre la grafica ha più o meno la stessa velocità che sul PC tenendo conto delle prestazioni dei due sistemi, i tempi per il calcolo dei combattimenti su Ami sono sensibilmente più lunghi. Le attese sono quindi relativamente noiose (anche perchè la finestra video non si sposta a seguire ciò che il programma elabora), per cui siete avvertiti: il programma resta valido, è l'esecuzione che non va mica tanto bene.

Globale 87%

PC

Stranamente, UMS 2 non convince più di tanto. Innanzitutto la mancanza del planet editor è una vera seccatura, senza cui - con gli scenari forniti - una non piccola parte della potenza simulativa rimane inoperosa. A questo si deve aggiungere una generale impressione di lentezza, che su una macchina a 16 bit è un peccato pressochè mortale: la mappa ha uno scorrimento penoso, il globo terrestre è ancor peggio, e i vari calcoli di battaglia impongono un loro ulteriore ritardo. Pure la grafica aggiunge la sua, perchè io ODIO il modo 640 X 200, insensato quando il 640 X 350 è a disposizione sulla stessa scheda, ed è infinitamente migliore. Per il resto è un simulatore molto completo con un tante - ma proprio tante - opzioni che avrebbe un grosso potenziale: ad un vero strategista non lo sconsiglierei di sicuro, ma non mi stancherò mai di ripetere che il Planet editor avrebbe dovuto essere incluso, e, per la ???esima volta, vi conviene usare un PC molto veloce e con tanta RAM.

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81
CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
LIDO DI OSTIA PONENTE (RM) - COMPUTER & VIDEO GAMES Via dei Panfili 82
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Garibaldi
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12
LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sanvito Silvestro 55
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo
MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio
PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ARONA (NO) - COMPUTER Via Monte Zeda 4
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36
SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17
SICILIA:
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 23
TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25
UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16
VENETO:
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER Via Mazzini 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. (0332) 212255 - Telefax (0332) 212433

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREDATOR 2™

...E' TORNATO ED E' IN CITTA' PER UCCIDERE

DISPONIBILE PER:

AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64/128,
SPECTRUM, AMSTRAD CPC, IBM PC & COMPATIBILI

LEADER

TM & © 1990, 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
KS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 Fax:

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

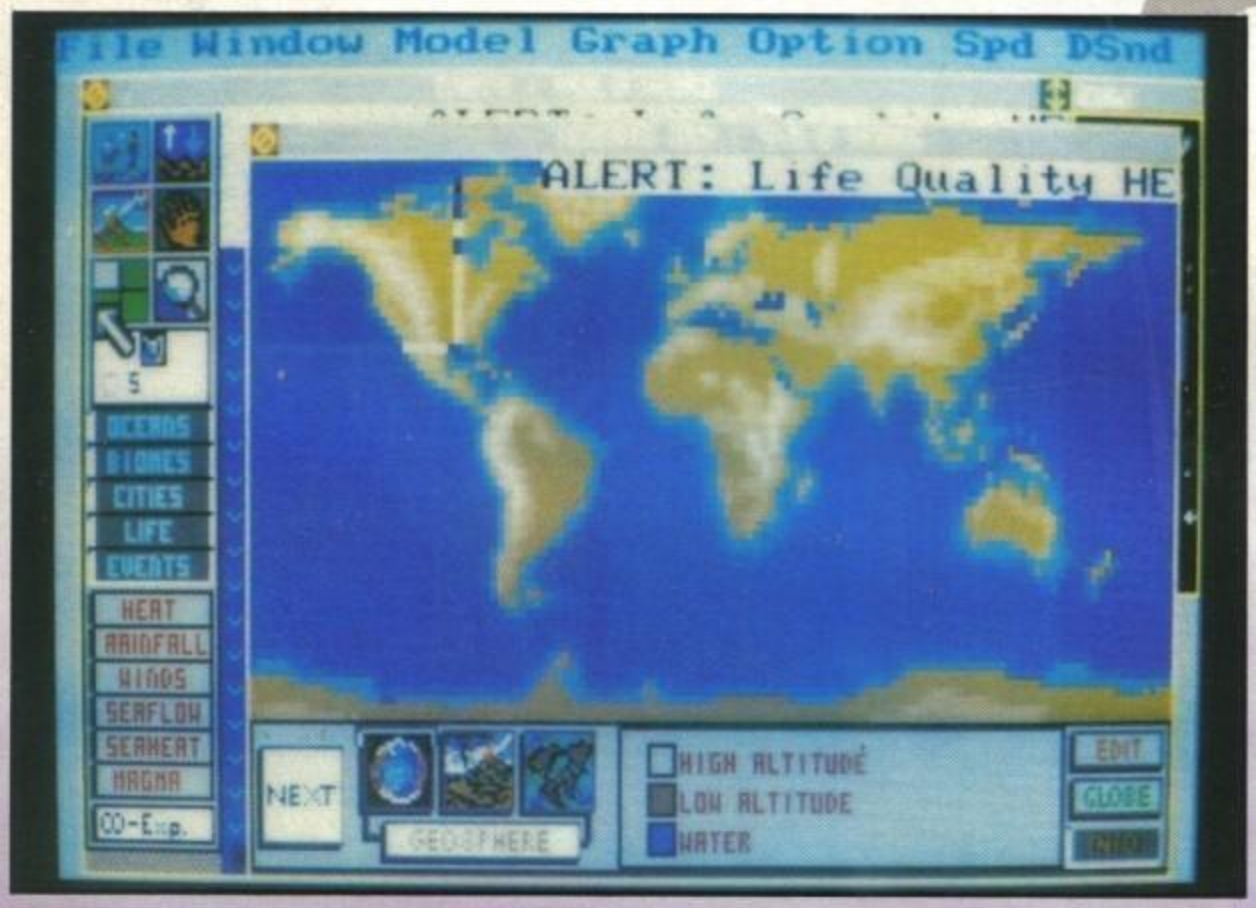
http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN PER PC L. 89.000

Proprio come nel precedente successo della Maxis, avete a disposizione degli strumenti normali e "soprannaturali" per modificare il globo a vostro piacimento. Prima che a qualcuno vengano in mente idee strane, preciso che per soprannaturali intendo specialmente effetti che l'uomo ben conosce ma che non potrebbe ottenere tecnologicamente. Un esempio per tutti: che una meteora precipiti in un certo punto della Terra; è indubbiamente una cosa che l'uomo non può controllare, ma il giocatore di SimEarth sì.
La vostra missione è a scelta tra otto disponibili, ma in pratica sono solo la metà: vediamo perché.
In teoria voi potreste scegliere di cominciare da quattro diverse ere della Terra, solo che partendo dalla prima (quella preistorica, in cui bisogna creare forme di vita intelligenti) si può procedere direttamente fino alla missione finale (in cui dovete raggiungere la tecnologia necessaria per conquistare lo spazio), per cui la si può considerare anche come una sola, lunga, missione.

SIM EA

E dopo SimCity... SimEarth! Senza vie di mezzo come SimRegion o SimNation il team Maxis ritorna alla grande sui nostri schermi: quando si dice l'ambizione umana!



Alternativamente potete cominciare con un pianeta generato casualmente dal computer (e, idem come sopra, partendo da una delle quattro ere geologiche disponibili), solo che cambiare i continenti e poco altro non basta a proporre una nuova sfida.
Due nuovi scenari sufficientemente "diversi" sono invece Marte e Venere: il primo troppo freddo, il secondo troppo caldo per la vita; cercare di renderli abitabili è il vostro compito primario (e qui bisogna seguirsi alla lettera i consigli che il computer vi dà nel briefing della missione).
L'ultimo scenario è un po' strano: dovete riempire il mondo di margherite dando alle due diverse specie le migliori condizioni di vita possibili.
Come si vede le missioni sono, in pratica, quattro: Terra o pianeta casuale analogo, Venere, Marte e DaisyWorld (mondo delle margherite).
E andiamo avanti. Se vi ricordate, in SimCity partivate con un po' di soldi con cui dovevate far tutto: qua, parallelamente, avete a disposizione un certo numero di unità di energia Omega a seconda del livello di difficoltà. Il primo è puramente di pratica: energia infinita, mentre i successivi due vi daranno rispettivamente 5000 e 2000 Omega. Il quarto e ultimo livello vi darà anche lui solo 2000 Omega, più un pianeta "mentalmente" instabile, nel senso che a volte decide di cambiare qualche parametro (si tratta in so-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

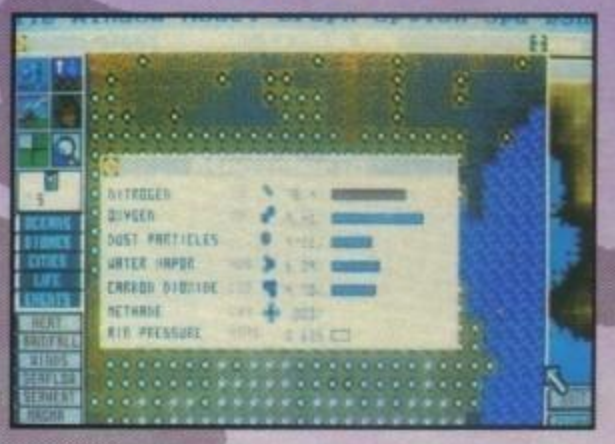
ARTH

THE LIVING PLANET

stanza della teoria "Gaia" di James Lovelock, che vedrebbe la Terra come un unico essere vivente e senziente, teoria attualmente contestata dagli scienziati contemporanei, ma non per questo tralasciata dai programmatori).

Ma veniamo alle vostre possibilità. Le finestre a vostra disposizione, tra diagrammi, mappe e pannelli di controllo, sono molteplici. La più importante è sicuramente la mappa "distesa" del globo: prima di tutto vi appaiono tutti i messaggi di allarme più importanti, senza contare che è possibile ottenere diverse informazioni sull'abitabilità del pianeta cliccando sugli opportuni tasti. Si hanno, infatti, temperatura dell'acqua e dell'aria, conformazione del terreno, venti, correnti, deriva dei continenti, forme di vita presenti, civiltà evolute presenti, ecc.

Sempre tramite la mappa principale, potete spostare un rettangolo sulla zona desiderata e zoomare il tutto nella nuova finestra di "edit". Il contenuto di tale finestra si dimostrerà ben più complesso del previsto: appariranno forme di vita ed habitat vari, i primi in pieno movimento ed evoluzione, i secondi in continuo cambiamento a seconda delle variazioni del clima, e senza alcun apporto da parte vostra.



In Simearth le forme di vita disponibili sono ben 240, suddivise in 16 classi (sulla Terra sono milioni, è vero, ma non potete pretendere che le mettano tutte e, soprattutto, che le disegnino tutte); gli habitat terrestri, invece sono sette (e anche qui hanno dovuto sintetizzare un po', ma direi che i più importanti ci sono tutti): roccia, zona artica, foresta boreale, deserto, prateria, foresta, giungla, palude.

Con la finestra "edit" potete modificare a piacimento la conformazione del pianeta o aggiungere macchinari strani o ancora

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

provocare catastrofi, il tutto nei limiti della vostra energia omega che, dimenticavo di dirlo, cresce di pochissimo per ogni unità di tempo (e non potrà mai superare il valore di partenza)..
Modificare il pianeta è estremamente semplice: potete abbassare o alzare il terreno sopra e sotto gli oceani, ricordandovi però che ogni forma di vita o habitat perisce miseramente se si trova sul luogo modificato. Alla fine, però, per rimediare potete anche mettere dove volete tutti gli habitat che preferite, e lo stesso vale anche per gli animali (ma il buon senso dovrebbe sconsigliarvelo). In tema di macchinari, invece, avete a disposizione aggeggi strani che permettono di abbassare o alzare il livello del biossido di carbonio, dell'ossigeno, del vapor acqueo, ecc.
Uno strumento interessante è proprio il monolito (preso direttamente da "2001: Odissea nello spazio" di Clarke) che dà una discreta possibilità di evoluzione superveloce.
Completano la serie gli eventi catastrofici che, se ben usati, saranno più d'utilità che d'impaccio; esempio: quando la terra è coperta solo di acqua con dei vulcani si possono formare delle isolette che, in breve tempo, non daranno più segni di attività eruttiva.
I pannelli di controllo, invece, sono quattro (e non sono sempre utilizzabili negli scenari più difficili) e permettono di modificare in dettaglio clima, evoluzione, consumo delle risorse planetarie da parte degli esseri intelligenti (che, in questo gioco, non sono necessariamente gli umani, o meglio i mammiferi) e altre cosette sulla geosfera. In particolare, nel pannello del clima avete a disposizione molteplici parametri per abbassare o diminuire la temperatura: controllo dell'effetto serra, riflessività della superficie e delle nuvole ai raggi solari, intensità del calore solare, ecc. Parimenti interessante è il pannello dedicato all'evoluzione: potete aumentare o diminuire la riproduzione e dare la priorità all'evoluzione per gradi o alle vere e proprie mutazioni.
Per il resto non dovete dimenticare che, in ogni momento, si possono andare a contemplare diversi diagrammi che tirano in ballo i fattori più importanti, dalla popolazioe alla temperatura, dalle risorse rimaste alla composizione dell'aria, dalle guerre alle malattie, ecc.
Per finire potete tranquillamente accelerare o diminuire la velocità di scorrimento del tempo scegliendo tra tre valori: lento, medio, veloce e non mi sembra il caso di spiegare il perché.
Ah, dimenticavo: ultimo particolare: dopo un certo limite di tempo le radiazioni solari diventeranno intollerabili, distruggendo il pianeta: assicuratevi di vincere prima.
La configurazione richiesta non dovrebbe essere un problema: 640K RAM e hard disk (cosa strana visto che si potrebbe anche mettere tutto su un dischetto ad alta densità) per la serie presenze fisse e mouse per la serie raccomandati.

Giorgio Baldaccini

PC

SimEarth non poteva e non doveva deludere! E infatti eccolo qui ad essere riempito di complimenti: è completissimo, realistico, molto veloce, con tanto di ambiente a finestre in multitasking (!) e una grafica ben dettagliata (ovviamente in VGA 640x480, ma anche la EGA 640 x 350 si difende).
I parametri che gestite, a dire il vero, non sono poi molti, ma le ripercussioni sul mondo sono molteplici e si apprezza molto la presenza dell'On-Line-Help, anche se la cosa migliore è leggersi il manuale (interamente in italiano, 200 e rotti pagine, fantastico!) per bene, a meno di non essere già esperti di trucchetti chimici e biologici.
Un sola cosa mi ha lasciato un pochino perplesso: una volta che avete favorito la nascita di una forma di vita intelligente e l'avete condotta alla conquista dello spazio (e bastano una o due ore), cosa rimane ancora da provare in fatto di emozioni? Non molto.

Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BRAT™

THE ANTI CUTE STRIKES BACK!

HE'LL BE LOOKING FOR TROUBLE ON YOUR AMIGA AND ST.

IMAGE WORKS IRWIN HOUSE 118 SOUTHWARK STREET LONDON SE1 0SW

TEL: 071 928 1454 FAX: 071 583 3494

LEADER

FOURSFIELD
©1991 TARANN LTD

IMAGE WORKS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PER MEGADRIVE

DICK TRACY

LA baraonda commerciale creatasi attorno alla cosiddetta "rinascita" dell'investigatore dal mento a punta è un esempio della capacità dei mass media di pilotare il pubblico verso determinati traguardi. A parte la fotografia davvero eccellente, nel film "Dick Tracy" non c'era davvero niente di eclatante, tantomeno niente che meritasse la marea di magliette, tazze da caffè, orologi, asciugamani, pantaloni, patatine, giocattoli e, perché no, videogiochi. Non è detto però che da un soggetto semi-insulso non si possa trarre qualcosa di buono, anzi...

MegaDrive

Non avrei mai pensato di dover dire qualcosa di positivo sull'investigatore più furbo della galassia (per la serie "non facciamoci notare" ecco un magnifico impermeabile giallo banana), invece eccomi qua a parlar bene di questo gioco. Senza dubbio non è il migliore che abbia mai visto, altrettanto senza dubbio però posso dire che è molto giocabile e discretamente vario e, cosa più importante, si rifà bene a quello che tuttosommato è un personaggio interessante anche se non eccelso. L'idea del mitra funziona molto bene ed è spesso più divertente far saltare finestre e idranti piuttosto che evitarle. Ultimo fattore positivo, il grado di sfida: pur non essendo impossibile non riuscirete a finirlo tanto presto, a meno che non vi ci mettiate un giorno intero — e tra parentesi, fareste anche una cosa assai stupida perché avreste comprato il gioco per niente.

Globale 89%

Il gioco segue (o almeno dovrebbe, e chi è andato a vederlo, il film?) la trama della pellicola, proponendone diverse sezioni in chiave arcade. La sezione principale (che è quella che si gioca più spesso) vede il nostro eroe con l'impermeabile giallo banana armato di una pistola e di un mitra farsi strade attraverso la notissima città di Dicktracyville tentando nel frattempo di scoprire e successivamente sventare il piano criminoso del noto gangster Big Boy. L'azione è visualizzata lateralmente con Dick in primo piano e tutta una masnada di malviventi colorati

RICORDIAMO CHE I GIOCHI PER CONSOLE CHE VEDETE RECENSITI QUI SONO STATI GENTILMENTE FORNITI DALLA COMPUTERLAND DI CASSANO MAGNAGO (VA).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

in maniera più o meno assurda che gli vengono addosso da destra e da sinistra che possono essere "dispatchati" tramite un colpo di pistola o una bella cartella assestata (non ho ancora capito se Dick è così forte che fa tanto male con un pugno che con la pistola o se quest'ultima è scarsissima e fa male come un pugno — o se la pistola fa tanto male, i pugni poco e i criminali sono degli scarsoni, visto che Tracy non muore neanche con un candelotto di dinamite o una molotov). Il mitra invece entra in campo quando si mostrano sul fondale altri malviventi, troppo in là per essere colpiti da un pugno (tranne che da Mr. Fantastic) o da un impreciso proiettile di pistola (anche se, a onor del vero, neanche il mitra è molto preciso visto che si muove continuamente). Usando il mitra però bisogna stare molto attenti a colpire semplicemente i malviventi e non tutto quello che li circonda come vetrate di negozi, finestre, idranti, auto e così via anche perché in teoria dovreste essere i "buoni" e non i vandali.

Una ulteriore sezione vede Dick sempre visualizzato lateralmente questa volta però senza né pistola né mitragliatore ma solo pugni.

Terza e ultima fase principale è quella ambientata in auto, dove troviamo il nostro squillante eroe "aggrappato" a un'auto della polizia (anche se per me stava più comodo e sicuro dentro) che deve difendersi dai criminali che sopraggiungono in auto, armato del solito duo pistola-mitra.

Alla fine di ogni quadro Dick si dovrà confrontare via via con uno dei cattivoni del gioco, comincindo da Itchy e continuando con The Brow, Lips, Shoulders, Pruneface, Flattop e Big Boy stesso.

Eliminato il boss si potrà cimentare in un livello bonus dove, sparando alle sagome "cattive" e lasciando stare quelle "buone", potrà guadagnare non vite ma addirittura crediti.

SEGA Megadrive NEO-GEO PC Engine

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6 - C. Magnago (VA)
Tel: 0331-204074

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80 - Besozzo (VA)
Tel: 0332-970189

NOVITA' MEGA DRIVE
Sword of Sodan (8 Mg)
Huter Hioko
Valis III (8 Mg)
Blue Almanac
Veritex
Super Volleyball
Midnight Resistance (8 Mg)
Zany Golf
Master of Weapon
Super Air Wolf
Joe Montana Football
Raiden
Alisya
Dick Tracy
Warner Special
Zero Wing
Kageki
Tiger Heli (8 Mg)
Fatal Labirinth
Wrestleball
John Maden Football

PC ENGINE
Dead Moon
Down Load II (CD)
Aldines (SG & CD)
Y'S I (CD)
Y'S III (CD)
Adventure Island
1943
Legend of Hero Tonma
1941 (SG)
TV Sports Football
Motoroader II
Pc Kid II
Hellfire (CD)
Final Match Tennis
Shubibi Man II
Road Spirits (CD)
Zero Champ
L - Dis (CD)
Hattris
Tatsujin
Cosmic Fatasy II (CD)
Eternal City

MASTER SYSTEM
Cyber Shinoby
Indiana Jones
Impossible Mission II
Gain Ground
E - Swat
Aerial Assault
Mickey Mouse
Ghouls & Ghosts
K.O. Box
Alex Kidd Shinoby World

ATARI LYNX
Rygar
Slime World
Road Blaster
Xenophobe
Paperboy
Vindicator
Soccer
Hard Drivin'
Ms Pacman
Rampage
Zarlor
Gauntlet
Klax
Rolling Thunder

GAME BOY
Mickey Mouse II
North Star Ken II
Teenage Turtles
Gremlins II
Bubble Bobble
Mercenary Force
Skate or Die II
Double Dragon
Contra
Robocop
Renegate
SD Gundam
Fi - Boy
NBA All Stars

NEO GEO
Ghost Pilot
Sendoku Densho
King of the Monster
Aso II
Burning Fight
Raguy

SUPER FAMICOM
Type F - O
Super Mario World
Gradius III
Populous
Pilotiwing
Electrizer
Final Fight
SD Great Battle
Hole in One
Sim City
Drakken
Ultraman
Augusta
Big Run
Darius Twin

GAME GEAR
Dragon Crystal
G - Loc
Mickey Mouse
Wonderboy
Shinoby
Skeek
Ryukyu
Head Buster
Chase HQ
Woody Pop

MEGADRIVE ORIGINALE DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE
PIU' VELOCE, PIU' COMPATIBILE, PIU' DEFINITO

MS-DOS 286 16 MhZ - 40 Mg. HD - 1 Mg. RAM - Super VGA 1024 x 768 Monitor Multi SYNC a colori - Drive 3 1/2 o 5 1/4 L. 2.990.000 IVA inclusa

PC ENGINE GT - LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - GAMEBOY - SUPER FAMICOM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA PER PC VGA L. 89.000

SPACE QUES

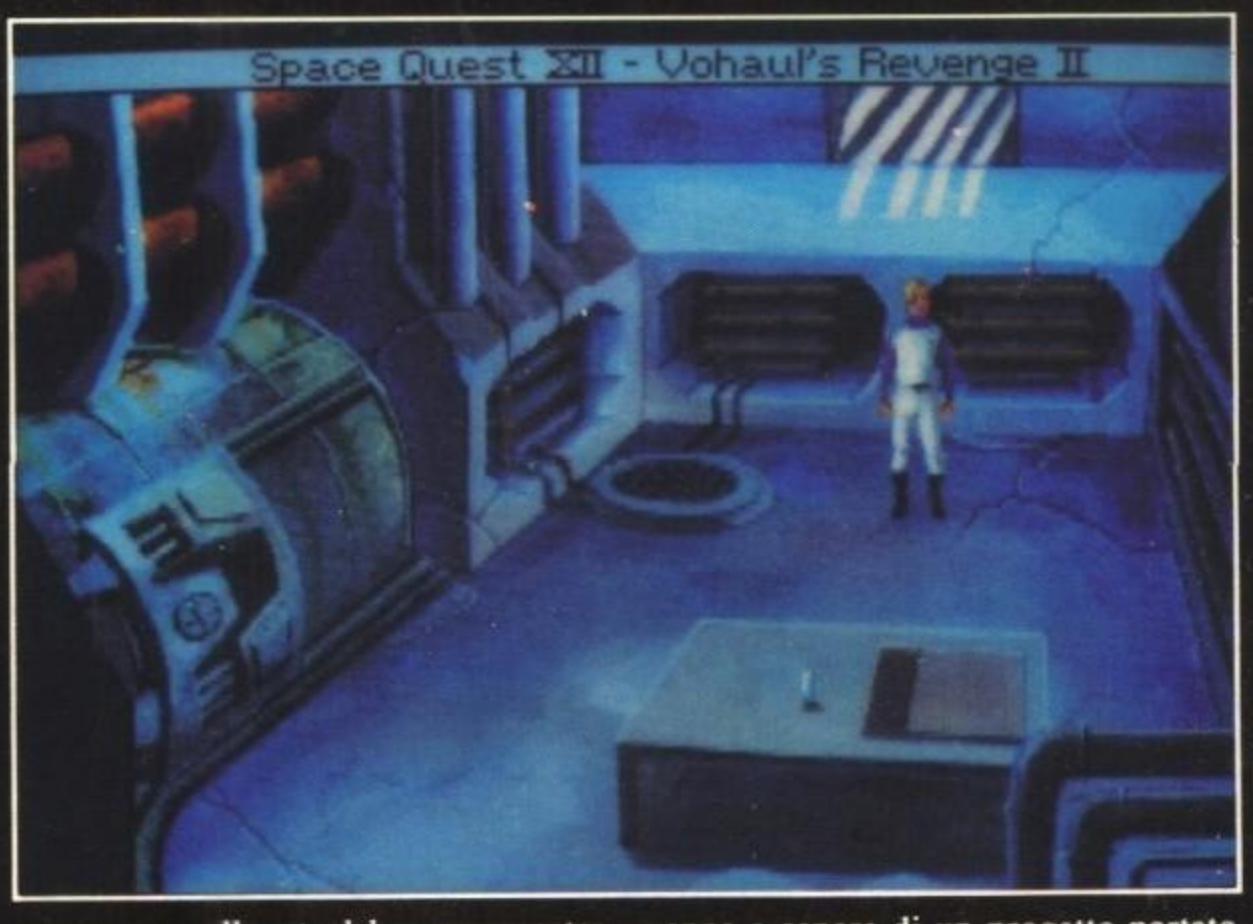
ROGER WILCO & THE TIM

Questa qui è una recensione un po' strana, e presto ve ne accorgerete. Allora, avevamo Xenon dopo mille peripezie, ma ecco che saltano fuori due droidi che lo vogliono uc strani individui, che durante il combattimento aprono uno strano "strappo" interdim Dove sarà finito? Ma è semplice, in...

SPACE QUEST XII

VOHAUL'S REVENGE II

Ve lo avevo detto che era una recensione strana! Beh, andate avanti a leggere che è meglio.



In effetti Roger Wilco è stato catapultato nel futuro di Xenon, il suo pianeta natio. Purtroppo però, il paesaggio non è dei più incoraggianti: tutto quello che si riesce a vedere sono macerie a perdita d'occhio, senza contare veicoli distrutti e addirittra carroarmati! che cosa sarà mai successo? A questo punto, Wilco si deve dare da fare. Chi può salvare il mondo se non lui?

Ben presto il nostro eroe viene a conoscenza di quello che è successo: qualche anno prima gli scienziati di Xenon avevano collegato un potentissimo supercomputer a tutti i sistemi del pianeta, cominciando da quello della difesa passando per quello del controllo del tempo e finendo per quello del totocalcio. Per i primi tre anni le cose erano andate bene, a un certo punto però gli archeologi trovarono una vecchia scatola di cartone con stampata la scritta "Leisure Suit Larry", all'interno della quale trovarono alcuni dischetti. Ben presto caricarono il programma nella rete del supercomputer per analizzarlo, e il risultato fu che un tremendo virus danneggiò irreparabilmente il sistema. A quel punto tutti i monitor diventarono vuoti e comparve la scritta "Wilco deve pagare!".

Il sistema di difesa planetaria poi si rivoltò contro la popolazione e uccise quasi tutti gli abitanti, tranne uno sparuto gruppo noto come "la resistenza" che venne a sapere di un progetto portato avanti dal supercomputer, il viaggio nel tempo. ben presto se ne impadronirono, e i due più valenti esponenti della resistenza andarono nel passato in cerca di un eroe capace di fermare il disastro...

Ovviamente l'eroe siete voi, nei panni del famosissimo Roger Wilco, che ha mostrato di avere coraggio, inventiva e una fortunaccia sfacciata nelle peggiori

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

T IV
E RIPPERS

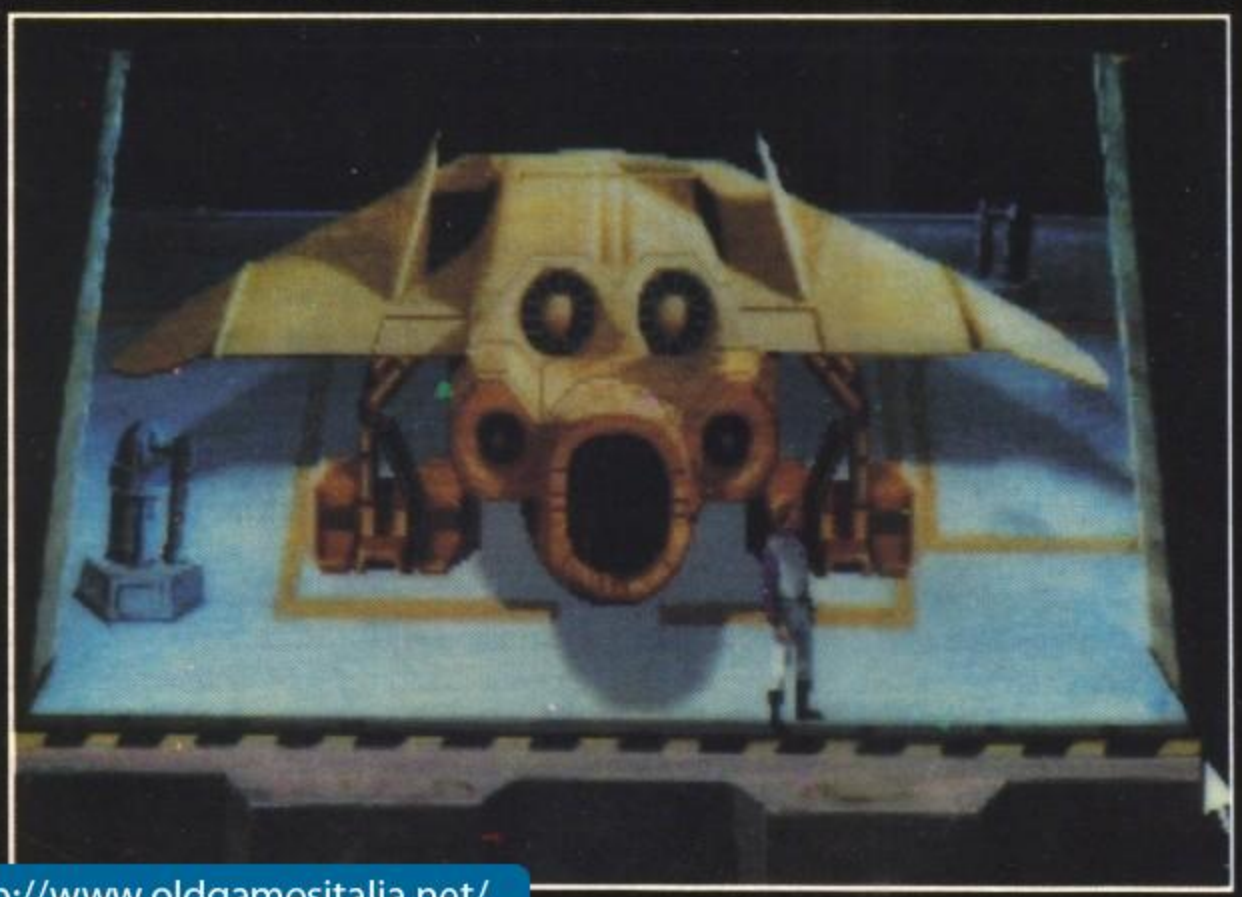
asciato Wilco che stava tornando su dere! In suo soccorso arrivano due asionale e ci cacciano dentro Wilco!

The Games machine

STAR PLAYER

occasioni. In effetti da qui in poi dovrete vedervela con una serie impressionante di enigmi fino ad arrivare allo scontro finale con Vohaul, ma sarà poi davvero finita?

La struttura del gioco è completamente cambiata rispetto ai precedenti giochi della Sierra: non si deve assolutamente scrivere nulla, e tutto il gioco è controllato attraverso una serie di icone. Queste icone sono nove, ovvero una per camminare dove si vuole, una per osservare, una per "agire" (molto ambigua, in verità), una per annusare, una per assaggiare, una per l'oggetto in uso, una per l'inventario, una per le preferenze e le opzioni di gioco e una per avere informazioni sulle icone. Tutte le azioni sono eseguite selezionando l'icona desiderata e cliccando nel posto giusto, se non potrete fare niente lì comparirà una croce rossa, altrimenti potrete osservare l'esito della vostra azione. Una così limitata gamma di opzioni però non significa affatto una semplicità del gioco, gli enigmi infatti sono il più complesso possibile e più di una volta vi ritroverete davanti al monitor a bestemmiare perché vi hanno sparato. Già, come avrete certo capito è rinata la vecchia abitudine Sierra di morire ogni due secondi, ovvero dovrete salvare ad ogni mossa anche perché lo svolgere del gioco non è certo fluido visto la mole di dati che deve muovere! Infatti SQIV è in VGA 256 colori e se non avete un PC da almeno 12 Mhz il gioco risulterà abbastanza ingiocabile, se poi calcoliamo che è necessario l'hard-disk con almeno sei mega liberi ed è consigliato il mouse, fate voi! Ad ogni modo è possibile ordinare direttamente la versione EGA 16 colori alla Sierra se appunto dovesse risultare troppo lenta per voi la versione "Super".



PC

Space Quest VI è senz'altro il gioco dalla trama più geniale che la Sierra abbia mai concepito, vuoi per i colpi di scena e vuoi per l'idea di Space Quest XII. La grafica inoltre è una delle più belle che io abbia mai visto su di un PC, anche se con una macchina lenta non è certo divertente vedere Wilco che cammina come una lumaca quando il tempo è prezioso. Le varie schede sonore sono supportate divinamente, con la Sound Blaster avrete anche effetti campionati come nella presentazione dove si vede un'alieno ubriaco che caracolla fuori dal bar e vomita per terra (yuck!). Senza dubbio un'acquisto "importante", vuoi per il prezzo e vuoi per la confezione che fa un figurone. Consigliato ai PC "potenti", gli altri considerino la versione a 16 colori o lascino perdere del tutto.

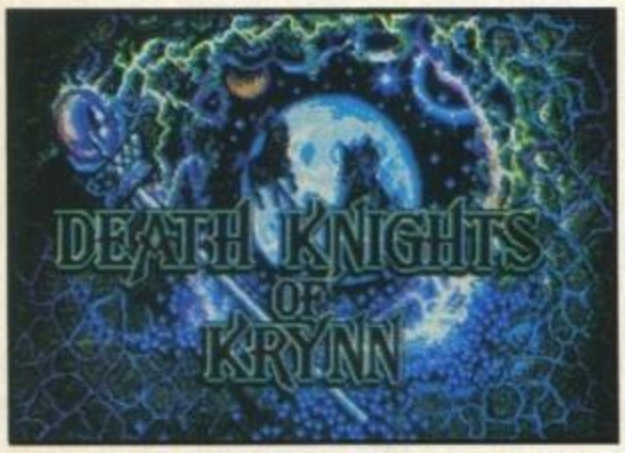
Globale 93%

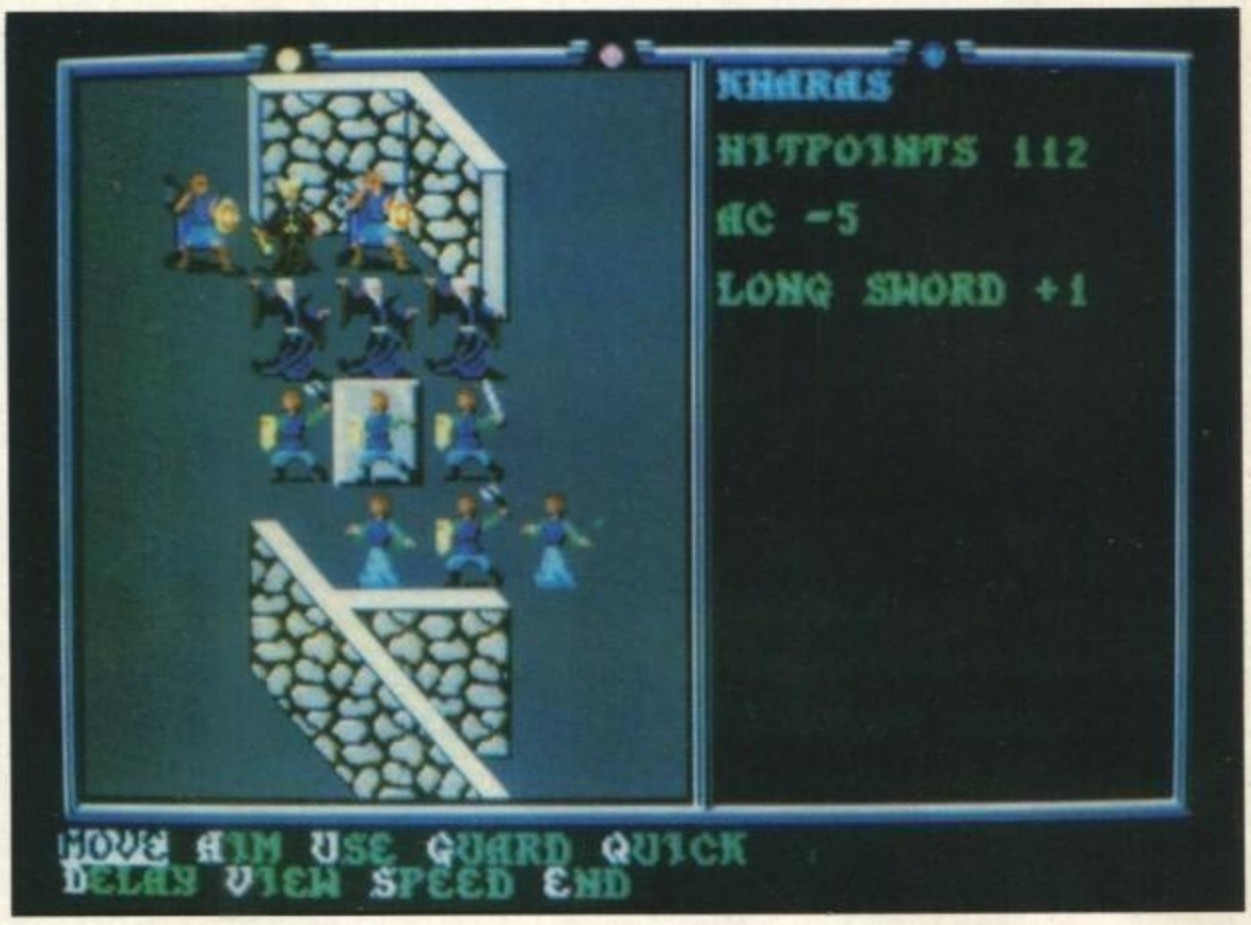
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SSI PER PC L. 69.000





DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Mamma mia, oramai non si contano più. Beh, volendo è possibile: partendo da Pool of Radiance e continuando con Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Champions of Krynn, Buck Rogers e l'imminente Citadel of the Black Sun (il seguito di Silver Blades) i giochi che utilizzano il famoso sistema SSI per gli RPG della TSR (tre sigle in una sola frase, wow) incluso questo sono oramai sette, addirittura più degli Ultima (senza contare i Worlds of ---)!

Benebenebene, che cosa sarà mai successo questa volta? Cominciamo dal principio: in Champions of Krynn una banda di sei avventurieri avevano sventato il programma di Myrtani, un draconico Aurak, per creare un potentissimo esercito di suoi consimili corrompendo le uova dei draghi buoni e avevano recuperato una delle mitiche Dragonlance, che poi avevano reso all'esercito Solamnico. Orbene, nel corso della vicenda un'importante ufficiale dell'esercito in questione, Sir Karl, era rimasto ucciso.

Death Knights of Krynn inizia proprio da questo punto: state festeggiando la liberazione di Ansalon quando arriva un drago non-morto sulla cui sella si trova il corpo semi-decomposto di Sir Karl, tornato in vita grazie ai malefici poteri del tristo Lord Soth, cavaliere della morte.

Da questo punto in poi dovrete veramente darvi da fare, cominciando con il difendere Gargath dalle truppe scatenate da Sir Karl che ogni tanto si intrufoleranno nell'accampamento tentando di prendervi di sorpresa.

Liberata la cittadina, verrete informati di uno strano individuo chiamato il Mercante dei Sogni e così comincerete il vostro viaggio...

Lungi da me svelarvi cosa vi attende, vi dico solo che il piano di Soth è di arrivare alla Torre del Sommo Chierico e rubarsi tutti i cadaveri dei cavalieri di Solamnia, per farne poi altrettanti cavalieri della morte come lui.

La struttura del gioco è la stessa, sfruttatissima, dei precedenti giochi della serie: dovrete guidare un gruppo di sei "esseri" in giro per Krynn. Di questi "esseri" dovrete decidere la razza (Umano, Elfo Qualinesti, Elfo Silvanesti, Nano delle Colline, Nano delle Montagne, Mezzelfo e Kender), il sesso (1 o 2, non esiste X) e la classe (Guerriero, Mago, Ladro, Chie-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IGHTS

rico, Paladino, Ranger, Cavaliere di Solamnia o un mix se demi-umano). Il computer a questo punto tirerà per voi dei valori (da 3 a 18) per le sei caratteristiche del personaggio (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione e Carisma) ognuna delle quali si rifletterà sul comportamento del vostro personaggio. Naturalmente potrete ampiamente taroccare i valori portandoli tutti a diciotto, sta a voi decidere.

una volta creato il party potrete cominciare l'avventura. La rappresentazione di Ansalon può avvenire in tre modi: vista in prima persona per le città e i sotterranei, vista dalla cartina per i lunghi spostamenti e vista dall'alto ravvicinata per i combattimenti.

I combattimenti appunto sono il punto forte del gioco, dovrete distribuire i sei personaggi (più gli NPC) su un'ideale rappresentazione dell'area nella quale vi trovavate prima della pugna zeppa di ostacoli quali muri, piante, macigni e fiumiciattoli a seconda di dove vi trovavate. Qui entrano in campo le caratteristiche dei giocatori: la forza determinerà il male che farete all'avversario, la destrezza determinerà di quanto vi potete muovere in un turno e che possibilità avete di evitare i colpi, l'intelligenza serve ai maghi per determinare quanti incantesimi possono memorizzare, la saggezza invece servirà ai chierici, la costituzione determinerà quante botte potrete prendere e il carisma non serve mai a niente se non in rare occasioni.

Ovviamente però i combattimenti dovranno prevedere (da parte vostra) una certa dose di astuzia oltre alla classica forza bruta, non dimentichiamoci che non è saggio andare a prendere a pugni da solo un drago "solo perché vi va", e soprattutto ricordatevi che gli avversari non sono sprovvedutelli, anzi! Addirittura in questo episodio ci ritroveremo ad affrontare draghi rossi, blu, della morte, non-morti e spectre, un lich, svariate quantità di dread wolf (i "lupiorrendi" di La Leggenda di Huma), golem di carne e ferro, non morti di tutti i modelli e cilindrate (incluso un vampiro) senza contare poi appunto Lord Soth, un cavaliere della morte "come si deve" che naturalmente si farà vivo (ne dubito) solo alla fine del gioco.

Amiga

Sono un grande fan della serie, più che altro perché ammiro il modo col quale la SSI è riuscita a conciliare l'RPG (anche se in minime quantità) con il combattimento, e che combattimento! A meno che i nemici non siano legati e bendati, ogni scontro è un'accurato gioco di strategia che permetterà al più furbo e qualche volta al più forte di sopraffare l'altro in un marasma di spadate, poteri speciali e fireball. Le innovazioni sono pochissime, la più significativa è sempre irrilevante e l'unica cosa davvero carina è l'introduzione di alcuni effetti grafici migliorati come la Fireball che adesso può vantare un'esplosione molto bella. A parte questo, non c'è niente di eccezionale in una formula come questa che, in definitiva, ha anche la sua età e sarebbe ora di rinnovare.

Globale 78%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

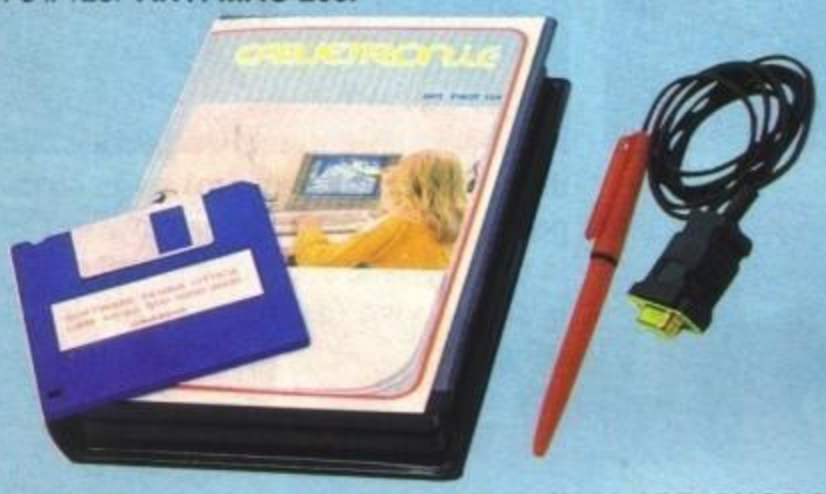
http://www.oldgamesitalia.net/

CABLETRONIC®

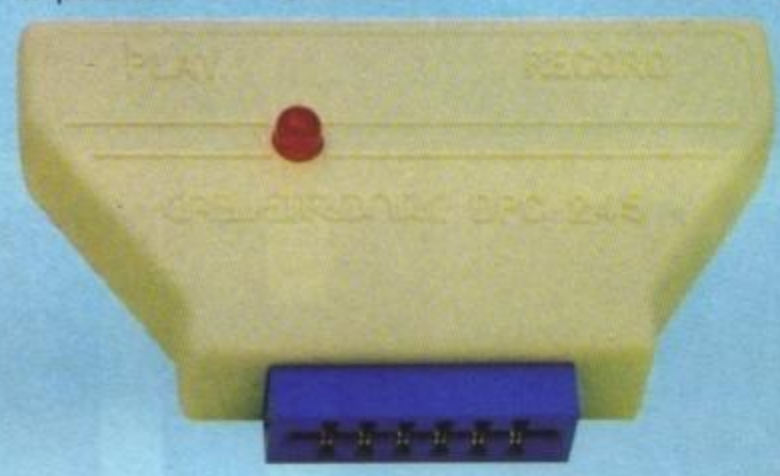
Via A. Da Prezzate, 39/A - 24100 Bergamo
Tel. 035/31.68.07 - Fax 035/31.67.51

Cartridge monitor Azimuth controller for Commodore CBM 64/128. **ART. MAC 266.**

Universal joystick adapter - Indicatore luminoso di funzioni con 5 led - Possibilità d'ingresso con due prese SD-SUB D 9 poli in parallelo. **ART. UNA 294.**



Light pen for Commodore **Amiga 500/1000/2000 ART. PNOT 301**
La confezione della penna ottica include dischetto 3"½ con un programma di grafica e un gioco.



Programs duplicator for Commodore Vic 20-C 64/128. **ART. DPC 245.** Consente di eseguire la copia fisica di qualsiasi programma su nastro tramite due data recorder.

New expansion 2 Mb for **Amiga 500/1000 MODULUS ESP 329**

Power supply for Commodore Amiga 500. **ART. CH 315.**
Input 220 V./50 Hz. - Output 5,1V./4A. + 12V./1,2A. - 12V./0,5A.

Mouse pad in gomma neoprene antistatica

* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-C** completa di clock-deviatore anti ram.
* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-N** completa di deviatore anti ram.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

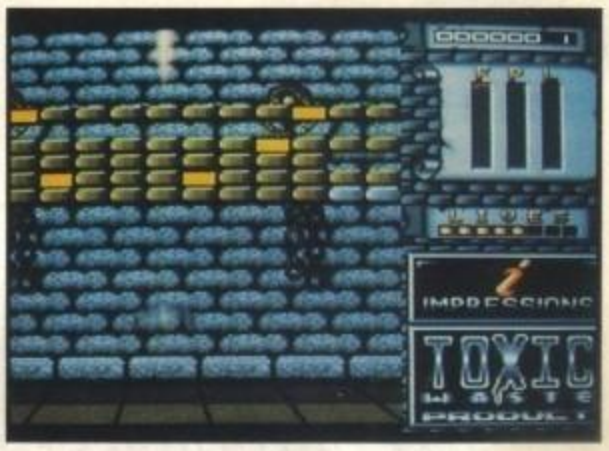
http://www.oldgamesitalia.net/

IMPRESSIONS PER AMIGA L. 49.000

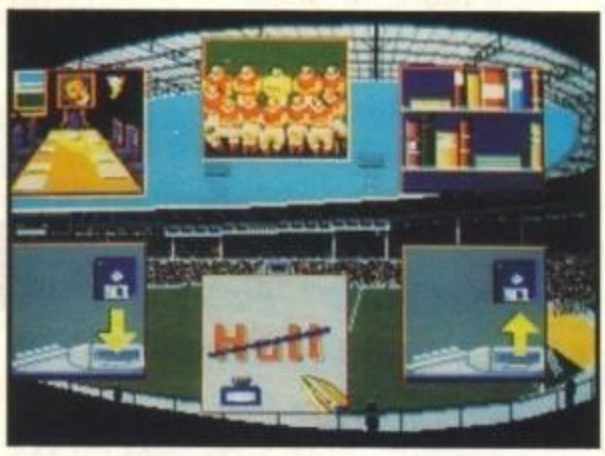
Compilation

POWER UP

"Arcade, strategy and soccer" Questo dovrebbe essere, secondo la Impression, il contenuto della sua compilation Power Up, una delle più bizzarre mai presentate sul mercato. A proposito, ma Cosmic Pirate non era della Palace? Mah...



Tre i giochi presenti in questa compilation, non tutti poco famosi e con alle spalle giudizi non proprio lusinghieri sulla loro realizzazzione. Certo, cominciando con Chariots of Wrath la prima impressione non è certo delle migliori: il sopracitato gioco è il classico guazzabuglio di giochettini semplici: ci sono sezioni alla Arkanoid, alla Xenon 2, alla Narco Police: peccato non ce ne sia nemmeno una veramente decente! La grafica è l'unica cosa che si può salvare.



Così abbattuti e avviliti si passa alla parte sportiva di Power Up, con Kenny Dalglish Soccer Manager, il classico simulatore calcistico senza la minima parte arcade e con il replay delle azioni più importanti "alla Football Manager" (praticamente con i giocatori che sembra abbiano entrambe le gambe ingessate, una benda sugli occhi e un quoziente intellettivo inversamente proporzionale al loro valore sul calciomercato). Kenny Dalglish, nonostante l'aspetto esteriore da venti per cento si attesta però su valori medi grazie all'accuratezza della parte strategica vera e propria e può piacere a chi, come il sottoscritto, vive esclusivamente per i giochi manageriali. Se solo la grafica, le animazioni e il sonoro fossero stati migliori, avremmo avuto davvero una gran bella simulazione.

Fortunatamente a tirare su il globale di questa compilation c'è Cosmic Pirate, un gioco dal nome misterioso, ma davvero coinvolgente. Penso che la definizione più adatta a rappresentare questa realizzazione Palace sia "un Elite con molte più sezioni arcade e senza i poligoni". Per chi non l'avesse ancora capito lo scopo di Cosmic Pirate è di depredare mercantili, comprare e vendere merci varie e assalire altre astronavi, il tutto solo per il gusto di farlo, in quanto più del novanta per cento del vostro ricavato va al Governo. Cosmic Pirate è realizzato ottimamente con un buon sonoro e un'ottima grafica ed è davvero consigliato a chi s'è stancato di Elite e vuole ritornare a un po' di sano blastamento senza tralasciare del tutto la parte strategica.

Simone Crosignani

Amiga

Un ottimo gioco, una discreta simulazione manageriale e un orribile multievento sono il contenuto di Power Up: fate un po' voi. Di giochi multievento ce ne sono di bellissimi anche in altre compilation, di simulazioni calcisctiche anche (ma questa è comunque buona), per quanto riguarda Cosmic Pirate credo che da solo non lo si trovi più in commercio... Fate vobis!

Globale 68%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IVELOCISSIMI

CADARIO

konix

I joystick anatomici con microswitch, dal design rivoluzionario, grazie alla loro praticità e alla loro impugnatura, ti permetteranno una risposta immediata e veloce ad ogni tuo movimento.

SPEEDKING £ 29.000

SPEEDKING AUTOFUOCO £ 33.000

NAVIGATOR AUTOFUOCO £ 39.000

SPEEDKING
SPEEDKING AUTOFUOCO

NAVIGATOR AUTOFUOCO

Konix is a trading name of Betterneat Limited

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRANDSLAM PER AMIGA L. 49.000, PC L. 59.000

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Non confondetelo con quel simulatore di sottomarino che furoreggiava su ST tre anni addietro: qui è tutta azione e, manco a farlo apposta, presa direttamente dal film Caccia a Ottobre Rosso.

Un ufficiale russo sta fuggendo dal paese natio portandosi dietro come souvenir l'ultimissimo modello di sommergibile da guerra con grande gioia dei suoi connazionali che, per ringraziarlo, vogliono a tutti i costi inabissarlo con qualche siluro, o meglio vorrebbero poterci riuscire, ma l'ottobre Rosso (questo il nome dell'illustre rapito) è troppo avanzato per essere preso di mira. Se poi aggiungiamo che l'ufficiale alla guida è il ben noto Sean Connery che, anche senza vestire i panni di James Bond, è deciso come non mai, allora non c'è proprio scampo per i russi guerrafondai.

La "sua" missione è quella di consegnare il gingillino agli americani, la vostra consiste nel favorire lo svolgersi degli eventi.

Nella prima fase dovete sbattere giù dall'elicottero Jack Ryan, l'americano che ha mosso le acque in favore del "russo" Sean Connery (che, adesso che ci penso, nel film si chiamava Marko o qualcosa del genere). Naturalmente, sotto il nostro Jack c'è l'oceano in tempesta e un sommergibile americano in attesa del suo tuffo. Si tratta solo di scegliere il momento giusto per sganciare Jack dalla fune da cui sta penzolando, o meglio ondeggiando, e... sperare in bene.

Nel secondo schema, uno spara e fuggi a scorrimento orizzontale, dovete guidare il sommergibile Dallas evitando il contatto con rocce e nemici vari, contatto che farà scendere l'energia di turno. In teoria in questa fase potete attivare il silenziatore per impedire ai nemici di localizzarvi; in pratica ne ho sempre fatto a meno, tanto per farvi capire cosa ne penso di questo dispositivo "rivoluzionario".

E arriviamo alla terza fase: dovete guidare un minisottomarino dal sommergibile americano all'Ottobre Rosso, stando molto ma molto attenti alle variazioni di corrente (che variano veramente troppo, giusto per il gusto di complicarvi la vita).

Quarto livello e altro shoot'em up, del tutto simile alla seconda fase e con questo penso di aver detto anche troppo...

Quinta fase: la sorpresa! Cosa sarà mai? La sparatoria finale? Probabile, ma per saperlo veramente dovete solo comprarlo e arrivarci. No, scherzavo, pensateci bene prima di farlo.

Giorgio Baldaccini

PC

La versione PC è piuttosto differente da quella Amiga: schermate statiche un po' migliori (del resto vorrei ben vedere: 256 colori contro 32!), ma molte meno animazioni e strutture di gioco semplificate (per i soliti problemi). Nella prima fase, ad esempio non c'è nessun effetto di zoom sul sommergibile. La seconda, addirittura, è completamente diversa come sistema di controllo: il sommergibile mantiene velocità e direzione finché non modificate la spinta orizzontale o verticale. Bah! Il gioco è sostanzialmente insufficiente ma si becca un globale più alto dell'Amiga unicamente perché di giochi in VGA 256 colori non ce ne sono mai abbastanza.

Globale 55%

Amiga

Oddio, ma a chi possono interessare cinque giochini tutti già visti o comunque troppo banali da essere presi in considerazione? Il primo è come se non ci fosse non solo perché non dura niente, ma anche perché, comunque vada, si arriva al secondo. Quest'ultimo è un classicissimo shoot'em up sottomarino che, se vogliamo, possiamo paragonare ad un X-out per poveri in canna. Segue una fase un po' troppo difficile in cui bisogna "soltanto" attraccare al sommergibile, poi... aargh, basta, non ce la faccio più! Oramai avete capito: il solito tie-in senza idee che sfrutta (fin troppo) il nome di un film di successo.

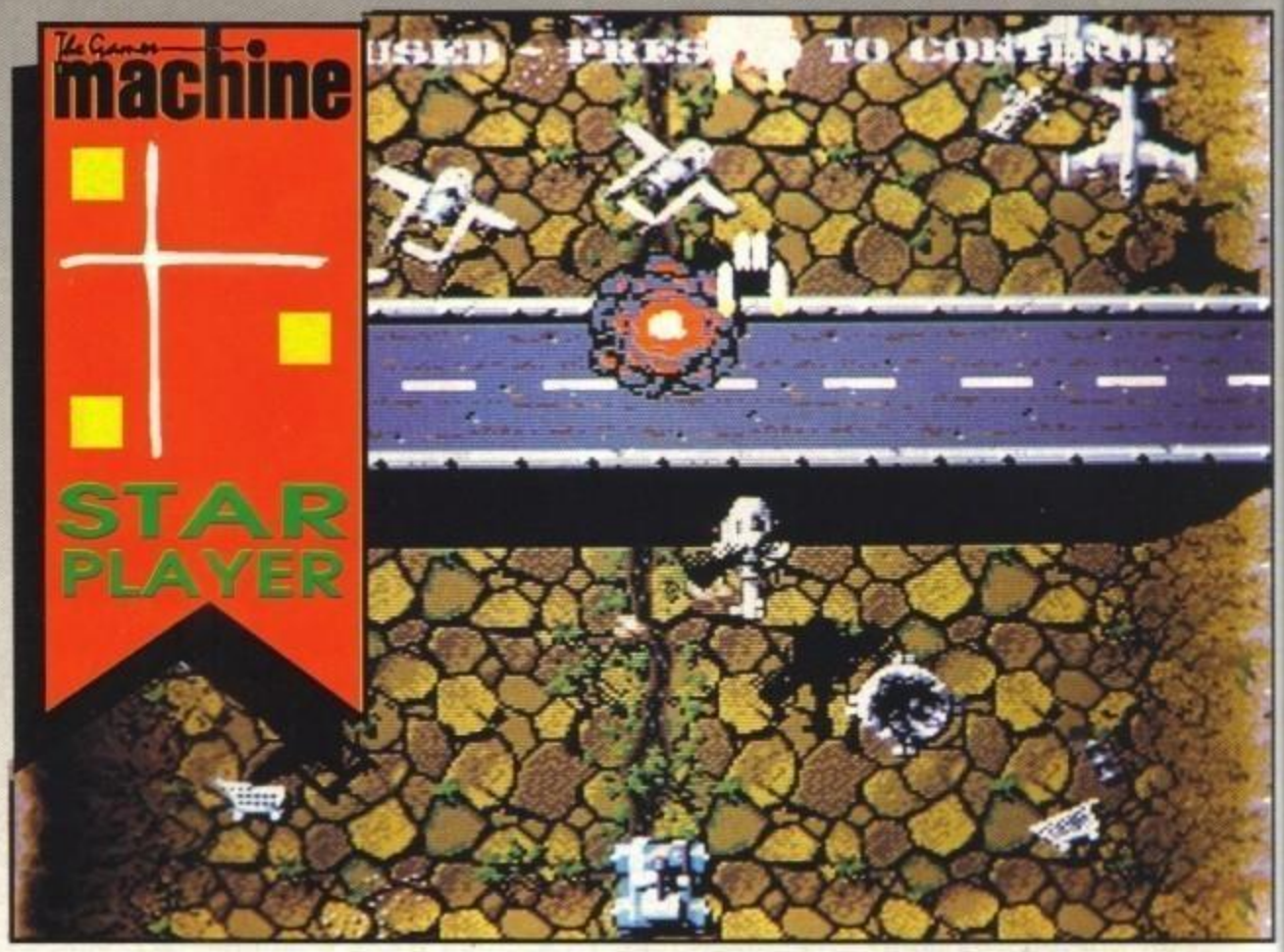
Globale 49%

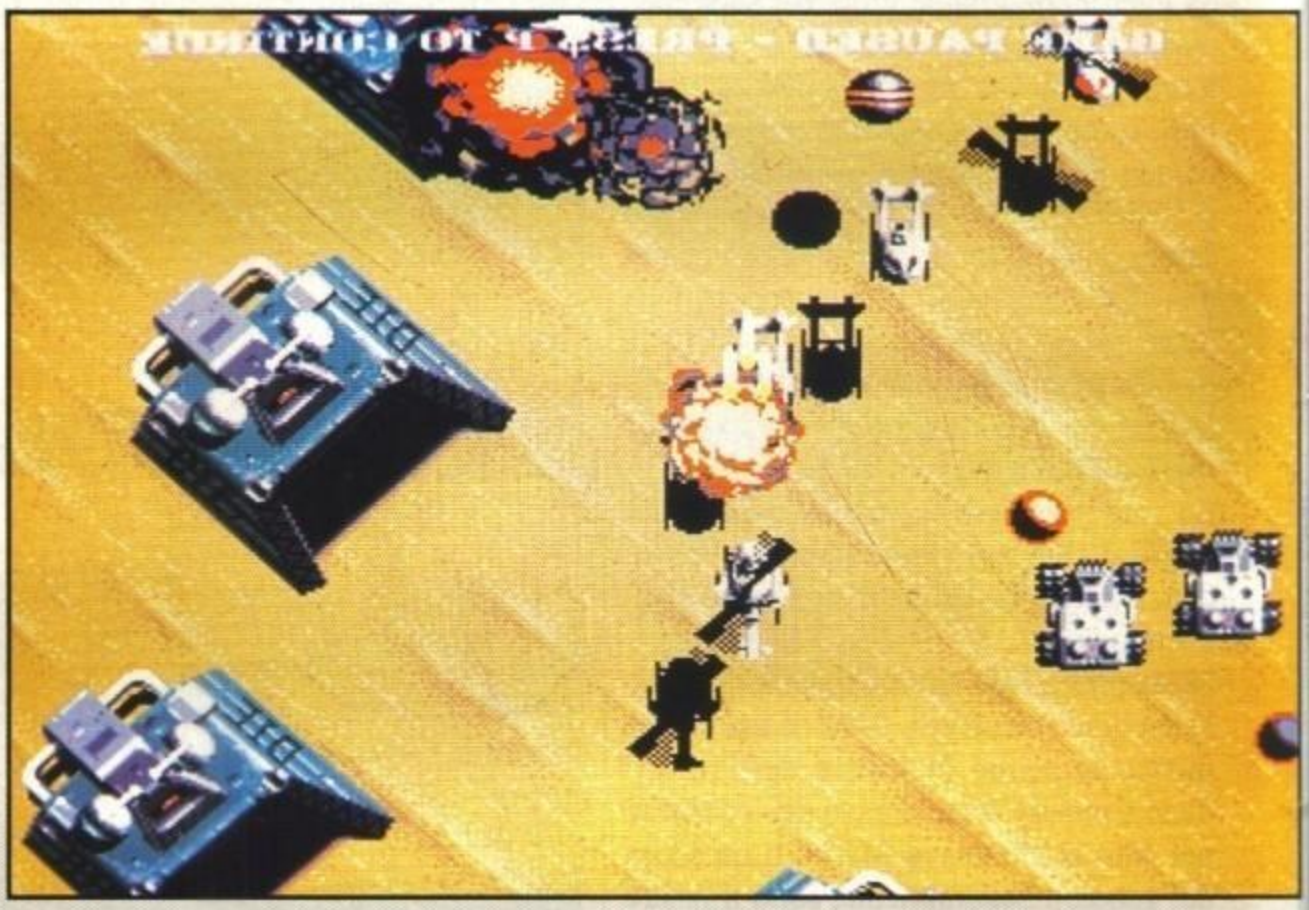
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

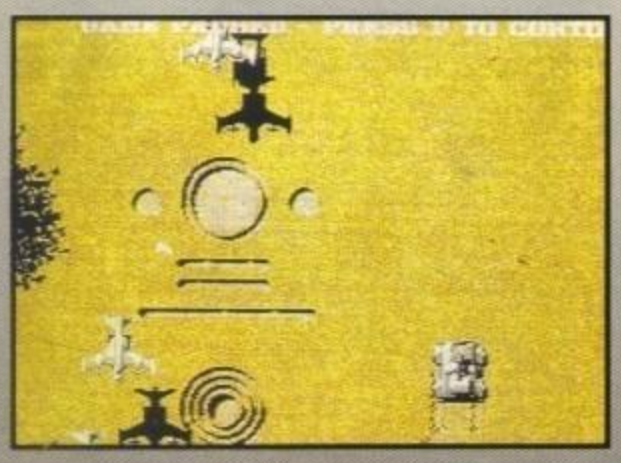
STORM PER AMIGA

Ma a chi interessa chi ha ucciso Laura Palmer, noi vogliamo sapere cosa significa SWIV! Presto detto, è la sigla di Special Weapons Interdiction Vehicles, ma ci sarà veramente da fidarsi?





Dopo aver necessariamente inquadrato il gioco come il più classico degli spara-e-fuggi a scorrimento verticale si dovrebbe a questo punto rimarcare l'interessante peculiarità costituita dalla presenza di due differenti mezzi bellici altamente distruttivi, assolutamente indipendenti uno dall'altro (sia nei movimenti, sia nella partecipazione alla manovra); potrete infatti scegliere a vostro piacimento se guidare un elicottero oppure una jeep. Scoprirete quindi che entrambi hanno i loro pregi e i loro difetti (l'elicottero è meno vincolato dalle asperità del terreno, ma può sparare solo in una direzione), quel che però più importa è che tale concetto di interazione fra i due ordigni distruttivi non può non rimandarci con la memoria ad una altro glorioso gioco d'un paio d'anni fa: Silkworm. Questa sarebbe potuta essere una semplice coincidenza se non intervenissero anche delle altre doverose considerazioni in merito, innanzitutto i programmatori sono in entrambi i casi sempre gli stessi, il gioco è stato infatti ideato e interamente sviluppato dai Random Access che nel frattempo hanno dimostrato ancora una volta tutta la loro bravura anche con l'eccellente conversione di Ninja Warriors (dal quale viene ripreso anche l'innovativo sistema di caricamento "in corsa" chiamato Dynamic che riduce al minimo le pause di gioco garantendo una tensione pressoché costante), in secondo luogo è la stessa sigla SWIV a prestarsi perfettamente ad una possibile interpretazione alternativa come quella di SilkWorm IV, considerate quindi tutte le evidenti similarità grafiche



SW

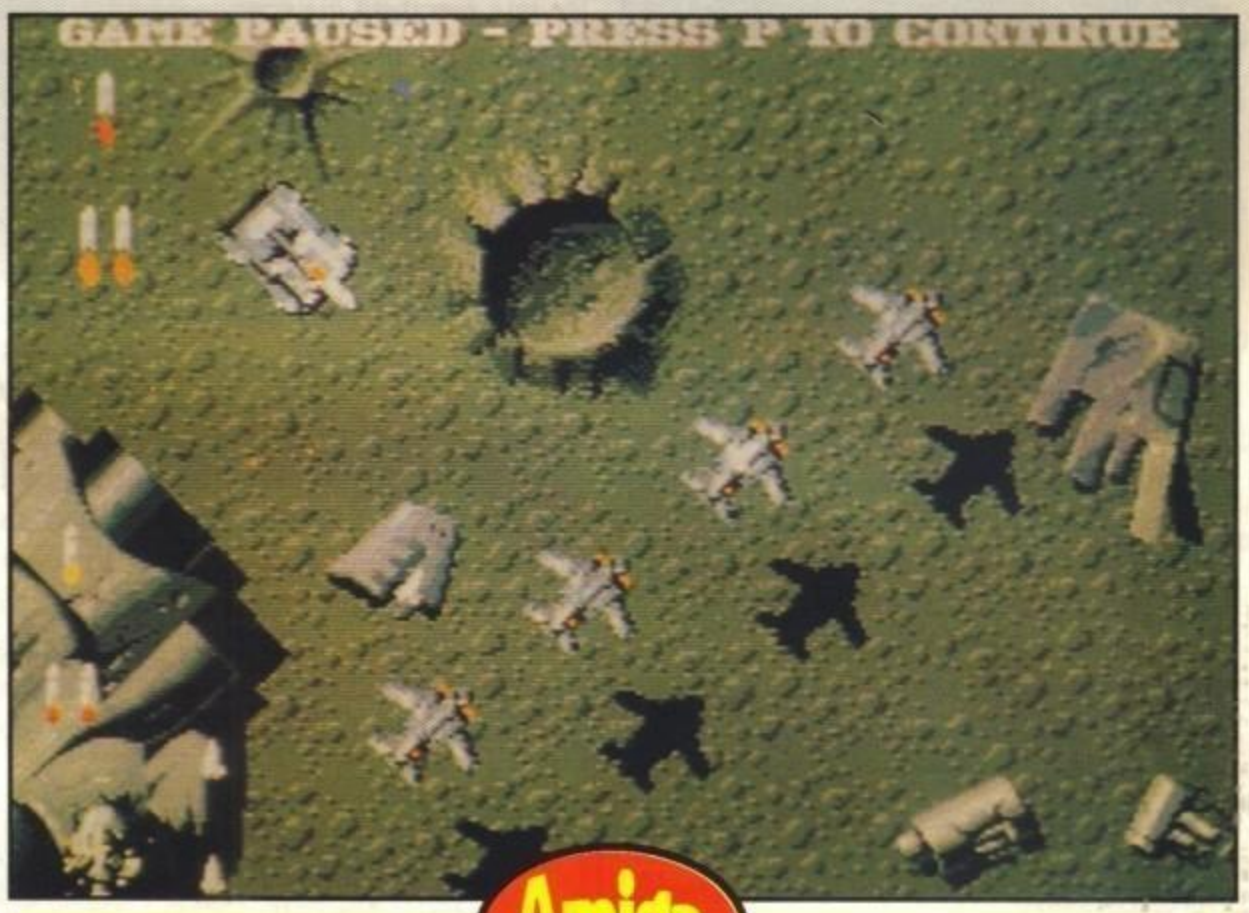
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(i colori metallici ad esempio sono secondo me indistinguibili) diventa praticamente spontaneo collegare le cose affermando che SWIV è il seguito di Silkworm. A questo punto vengono però da chiedersi ancora una paio di domande, prima di tutto che fine avrebbero dunque fatto Silkworm II e III; vi dico subito che non è il caso di lanciarsi in un'affannosa ricerca perché questa risulterebbe vana non essendo i due titoli mai esistiti, sinceramente i motivi precisi di questo "salto" non li conosco, posso solo ipotizzare che SWIII suonasse tanto come un richiamo per il cane e quindi non fosse il massimo per un videogame spaziale, nonostante sia altrettanto vero che potrebbe benissimo rappresentare onomatopeicamente (avete visto come sono colto! Nd-Max) il sibilo di una bomba che cade. Ad ogni modo ancora non risulta troppo chiaro l'arcano motivo che ha indotto i programmatori a non chiamarlo con il suo nome esteso ricorrendo invece a quel macchinoso Special Weapons Interdiction Vehicle, anche perché senza un buon motivo sarebbe stato semplicemente assurdo rinunciare ad un nome di richiamo come quello di Silkworm. E siamo così arrivati alla fase conclusiva di tutta la storia, come ormai consuetudine nella stragrande maggioranza delle vicende umane alla base di tutto ci sono ancora una volta i soldi, e più precisamente i diritti che le neonata casa di software Storm (credo che questo sia solo il secondo titolo interamente prodotto dopo St Dragon, prima era solo una sottoetichetta della Virgin) avrebbe dovuto pagare qualora avesse deciso di sfruttare il famoso nome...

Spendiamo quindi qualche parole anche per il gioco (anche se la formalità si sarebbe benissimo potuta risolvere con un semplice "spara, spara, schiva, spara..."), abbastanza straordinariamente questo non si articola in livelli distinti fra loro, ma in un'unica lunghissima area da 107 schermi suddivisa in 16 differenti regioni per variare il fondale e le relative insidie (si passa dalla città fantasma al deserto, dal mare al fiume prosciugato, dalla zona vulcanica al mare artico, dalla foresta al cimitero delle astronavi, ma se qualche d'uno passa dalla redazione se mi dà uno strappo mi fa veramente un piacere che sono in ritardo folle!); ovviamente non mancano le armi supplementari e le orde di nemici sulle quali scaricare tutto il vostro poderoso arsenale di munizioni, a questo punto chiudo perché almeno per una volta non ne voglio proprio sapere d'eventuali gruppi terroristici militarizzati che vogliono conquistare il mondo, voi sparate pure a tutto quello che si muove e non preoccupatevi delle eventuali motivazioni, molto meglio cercare di non farsi colpire!

MAX



IV

Amiga

Era da un po' che non si vedevano più dei nuovi shoot-em-up spaziali a scorrimento verticale e comunque sia se si escludono Battle Squadron e Xenon II non mi vengono in mente altri titoli che risultino particolarmente degni d'esser ricordati. SWIV invece lo merita pienamente essendo un prodotto tecnicamente più che notevole e con uno degli impatti più "da coin-op" che abbia mai visto. Il sistema di caricamento dinamico già utilizzato dai Random Access nella loro precedente conversione (Ninja Warriors) è stato ulteriormente implementato permettendo un'assoluta continuità di gioco, i più pignoli (come MA) potranno osservare come questo ha provocato una certa lentezza dello scrolling, puntualizzazione un tantino superflua anche perché non è stata assolutamente pregiudicata la giocabilità e tantomeno la pregevolissima fluidità dell'azione. Come al solito poi sono i piccoli particolari a distinguere i capolavori dai giochi mediocri e in SWIV troviamo oltre ad un'eccellente definizione e varietà nei fondali anche un'irreprensibile tecnica di programmazione che non si produce mai in fastidiosissimi rallentamenti traballanti o piccoli bug, anche quando lo schermo si riempie di mille nemici. Giusto per non smentirmi dico poi che il modo a due giocatori combinati insieme risulta straordinariamente coinvolgente, per il resto sono ormai parecchi minuti che scrivo cose che poi cancello e quindi vi saluto auspicandovene decisamente l'acquisto.

Globale 90%

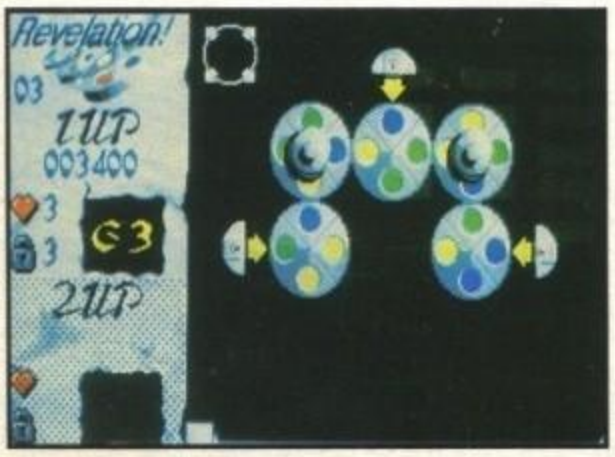
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KRISALIS, AMIGA & PC L. 35.000

REVELATION

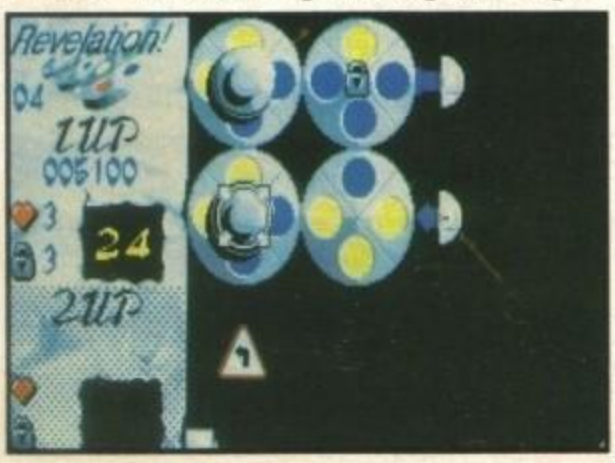
Sullo sfondo misticheggiante della profonda crisi dei valori in una società post-consumistica un novello Arsenio Lupin decide di cambiare vita e darsi al crimine...

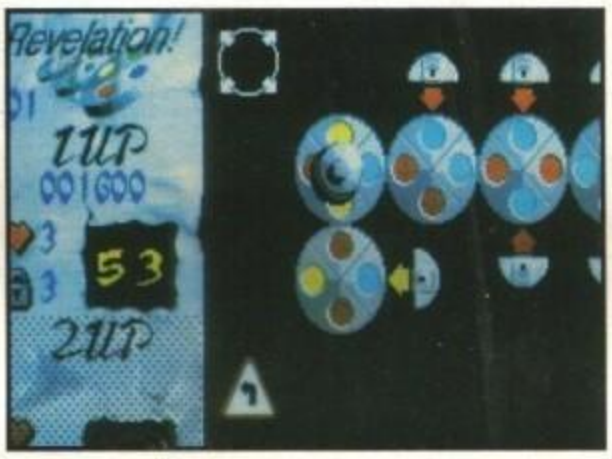


Una simpatica sagoma (sullo stile del cartone animato di Volere-Volare) è appena riuscita ad intrufolarsi non senza difficoltà all'interno di una lussuosa abitazione e adesso si dirige furtivamente con la massima circospezione verso la cassaforte, da questo in poi momento tocca a voi sbrigarvela con le combinazioni di ben 88 serrature d'altrettanti forzieri contenenti ciascuno nove cassette di sicurezza potenzialmente piene di oggetti preziosi.

Ogni livello è costituito da un numero variabile di serramenti colorati che devono combaciare tutti quanti perfettamente con il corrispondente colore di un sensore posto si di una rotella adiacente. Voi non potete agire direttamente su queste, ma dovrete ruotare quelle con le manopole ricordando che ogni qual volta due indicatori dello stesso colore disposti su due rotelle differenti dovessero trovarsi a contatto questo comporterebbe una rotazione di uno scatto in senso orario dando così in alcuni casi origine ad una reazione a catena fino a quando non termina la concordanza di colori. Proprio per evitare che una mossa imprevista possa riaprire una serratura già scassinata è possibile apporre dei lucchetti alle rotelle in modo che una volta che queste ultime siano sistemate non possano più girare vanificando i vostri sforzi, ovviamente ne possedete in numero limitato (e comunque sia il manuale assicura che ogni livello si può risolvere anche senza farvi ricorso). Trovata la combinazione potrete nel tempo residuo che vi rimane aprire quante più cassette di sicurezza riuscite con la speranza di trovarci dentro soldi e gioielli, altri lucchetti o una vita extra, qualunque cosa insomma che non sia lo scompartimento vuoto va bene! Fatto questo riprenderete con una nuova combinazione, ovviamente avete sempre un rigido tempo limite terminato il quale verrete scoperti dalla polizia, compaiono però saltuariamente delle icone raffiguranti dei segnali stradali con i quali ristabilire le condizioni di partenza, aggiungere dei secondi al timer o anche arrestarlo per un breve periodo. Proseguendo nei livelli compariranno sulle rotelle anche dei sensori bianchi che non interagiscono con nessun colore e soprattutto degli altri lampeggianti che se attivati fanno scattare l'allarme, inutile aggiungere che anche in questo caso sareste colti proprio con le mani nel sacco.

MAX





PC

Sulla grafica VGA si deve dire che è ben realizzata, nonostante la risoluzione sia la 320 X 200: gli sfondi soffusi ad ogni livello sono attraenti e ci sono gli effetti di dissolvenza. Ma sappiamo tutti che non si vive di sola grafica, e per quel che riguarda questo puzzle, la cosa è ancor più evidente.

Globale 71%

Amiga

La prima sensazione che si prova giocando a Revelation è quella di una certa "casualità" negli spostamenti grazie alla quale si riescono a risolvere facilmente i primi livelli pur senza effettivamente capire quello che si sta facendo. Per come è infatti congegnato il gioco le reazioni a catena risultano inevitabilmente una componente predominante e di conseguenza capita di risolvere alcune situazioni quasi involontariamente. Come prevedibile il gioco diventa comunque sempre meno "occasionale" con l'avanzare negli schermi quando finalmente risulta necessaria una discreta dose di riflessione e di strategia per risolvere i vari trabocchetti quando diventa cioè indispensabile cercare di prevedere le conseguenze che ogni vostra mossa avrà sulle rimanenti rotelle; per il resto la sezione della cassaforte, a sottolineare l'ambientazione furtiva nel complesso del tutto trascurabile, non aggiunge proprio nulla all'ennesimo puzzle game abbastanza ben congegnato, di discreta fattura tecnica, ma che non credo vi appassionerà per notti intere.

Globale 71%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.450000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 279000

* * * * * * * * * * * * * * * * * * *

INTERSOUND MDO

Interfaccia esterna musicale per Pc
Compatibile giochi Coktel V. e Tom.
L. 65000

C64 Cartridge	AMSTRAD Cartridge
Badlands	Barbarian II
Batman The Movie	Batman The Movie
Chase HQ II	Fire & Forget II
Cyberball	Klax
Last Ninja II Remix	No Exit
Myth	Operation Thunderbolt
Navy Seals	Robocop II
Pang	Switchblade
Plotting	Tennis Cup II
Robocop II	Tin Tin On The Moon
Shadow Of The Beast	Pro Tennis Tour
Vindicators	World Of Sports
Toki	Toki

L. 69000 cad. — GX4000 464+ 6128+

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
4-D Sports Boxing	Soon	49000	Soon
4-D Sports Driving	Soon	59000	Soon
Advanced Destroyer Sim.	29000	29000	29000
Armour Geddon	49000	Soon	
Back To The Future III	49000	49000	49000
Bat	59000	59000	
Betrayal	69000		69000
Billy The Kid	49000	59000	49000
Buck Rogers	69000	69000	
Chaos Strike Back	49000		
Crash Course		49000	
Crime Wave	29000	29000	Soon
Death Knight Of Krynn		69000	
Eco Phantoms	49000	49000	49000
Feudal Lords	49000	Soon	59000
Heider		49000	
Harpoon	59000	59000	Soon
Kick Off Final Whistle	29000		29000
Kick Off II	49000	49000	29000
Knights Of The Sky		89000	
Lemmings	49000		
Life & Death II	Soon	49000	
Light Speed		89000	
Links "Golf"		99000	
Mig 29 Fulcrum	59000	59000	Soon
Moon Base		79000	
Murders In Space Italiano	59000	59000	
Operation Stealth Italiano	59000	59000	59000
Prince Of Persia	29000	29000	29000
Renegade Legion Inter.	69000	69000	
Rick Dangerous II	59000	59000	59000
Riders Of Rohan	59000	59000	59000
Shadow Sorcerer	59000	59000	59000
Shanghai II	Soon	59000	Soon
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	33000
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Star Control	59000	59000	
Stellar 7 Sierra		59000	
Subbuteo	49000	49000	49000
Test Drive III	65000	65000	
Tunnels & Trolls		69000	
TV Sports Basketball		69000	
Typhoon Of Steel 1MB	69000	Soon	
U.M.S. II Italiano	69000	79000	69000
War Of The Lance		69000	
Wargame Constr. Set	69000	Soon	Soon
Wolfpack	69000	69000	
Wonderland	69000	69000	69000
Zeliard		59000	

TITOLO	AMI	IBM	ATA
500 cc Moto Manager	Soon		
A-10 Tank Killer	79000	79000	
Alterated Destiny	69000	69000	
Armour Geddon	69000		69000
ATF II	59000	59000	59000
Bards Tale III	Soon	69000	Soon
Blue Max	49000	59000	
Chips Challenge	29000		39000
Cougar Force	59000	59000	Soon
Cruise For A Corpse	Soon	Soon	Soon
Cybercon III	Soon	Soon	Soon
Das Boot	49000	59000	
Deuteros Millenium 2.2 II	59000		59000
Dragons Lair II: Time Warp	99000	99000	Soon
Elvira	99000	109000	
Escape From Colditz	49000		49000
Exterminator	Soon		Soon
Eye Of The Beholder		69000	
F1 G.P. Circuits	Soon		Soon
First Samurai	Soon	Soon	Soon
Flight Of The Intruder	Soon	79000	59000
Gauntlet III	Soon		
Geisha	59000	69000	69000
Genghis Khan		69000	
Earth Of China		69000	
Heroes Quest II	89000	79000	89000
Hunt For Red October	49000	59000	
Kings Quest V Sierra		99000	
Lord Of The Rings	69000	69000	
M1 Tank Platoon	59000	69000	59000
Monkey Island	69000	69000	
'Nam	49000	59000	
Night Shift	69000	69000	69000
Obitus	69000		
Operation Combat	49000		
Panza Kick Boxing	29000	29000	29000
Rise Of The Dragon		89000	
Shadow Dancer	Soon		Soon
Sim Earth	Soon	89000	Soon
Sorcerers Get All The Girls		79000	
Space Quest IV		89000	
Spirits Of Excalibur	Soon	Soon	
Super Monaco G.P.	Soon		Soon
Swiv	39000		39000
Swords & Galleons	49000		
Toki	29000		49000
Turrican II	29000		29000
Wings Commander		59000	
World C. Boxing Manager	29000	39000	29000
Wrath Of The Demon	69000	Soon	69000

MEGADRIVE

After Burner II 115000	New Zealand S.115000
Air Diver 115000	Phantasy Star II 160000
Alex K.idd M.W. 115000	Phelios 115000
Alterated Beast 115000	Rambo III 115000
Assault Suit L. 115000	Rastan Saga II 115000
Batman 115000	Zany Golf
Columns 115000	Space Harrier II 115000
Cyberball 115000	Super R. Basket 115000
Darwin 4081 115000	Thunderforce II 115000
Rainbow Islands	Whip Rush 115000
Fatman	World Soccer 115000
Ghostbusters 115000	XDR 115000
Great Hurricane 115000	Hellfire 115000
Insector X 115000	Klax 115000
Moonwalker 115000	Revenge Of Shinobi
Strider	Golden Axe
Four Hero Master	Ghouls'N'Ghost
Axis	Super Hang On
Atomic Robokid	Truxton
Budokan	Super Monaco GP
Shadow Blasters	Ringside Angel
Populous	Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK

GENESIS TAC 50 L.49000

GAME BOY

Alleyway 59000	Balloon Kid 79000
Solar striker 59000	Kwirk 79000
Qix 59000	Revenge Of Gator 79000
Golf 59000	Teenage Turtles 89000
Tennis 59000	Spider Man 89000
Super Mario Land 59000	Soccer Boy 89000
Asmik World 79000	Skate Or Die 99000
Astro Rabby 89000	Pipe Dream 79000
Batman 79000	Monstertruck 89000
Boomers Adventur 89000	Hyper Lode Runner 8900
Bowling 89000	Popeye 79000
Bugs Bunny 89000	Snoopy 79000
Castelvania 79000	Soko Ban 79000
Double Dragon 79000	Wizard & Warrior 79000
Dragon Slayer 89000	Renju 79000
Duck Tales 89000	Mickey Mouse 89000
Final Fantasy 99000	Mercenary Force 89000
Flippul 79000	Ninja Adventure 89000
Gargoyles Quest 89000	Penguin Boy 79000
Ghostbusters 89000	Penguin Land 79000
Godzilla 89000	Penguin Wars 79000
Ishido 79000	Biliard 89000
North Ken 89000	Boxing 79000
Lupin III 79000	Burai Fighter 89000
Master Karateka 79000	Navy Blue 79000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REAL SOUN

Ovvero: come vivere senza schede audio e avere lo stesso un buon sonoro.

Qualche tempo fa invitai a casa mia due amici PCisti e gli feci ascoltare la colonna sonora nell'introduzione di Links, l'ultimo sensazionale golf della Access per PC. Terminata l'audizione, non volevano credere che una simile melodia era uscita da un PC senza alcuna scheda sonora, eppure le cose stavano proprio così. La spiegazione del mistero è abbastanza semplice, e porta il nome RealSound: in verità questa etichetta è usata dalla sola Access, ma altre case - in misura più ridotta - hanno sfruttano un sistema affine lasciandolo sotto la generica definizione di "suono digitalizzato". Queste due parole spiegano pressoché tutto: il RealSound è infatti il tentativo di aggirare i limiti sonori del PC sfruttando la digitalizzazione anziché la sintesi. Eccoci già alle prese con due parole nuove, che rappresentano le due tendenze generali di oggi per ottenere suoni con macchine elettroniche. Sintetizzare un suono significa approssimarlo regolando i parametri di uscita di uno o più generatori di nota, mentre digitalizzarlo vuol dire misurare a intervalli regolari l'ampiezza del segnale elettrico corrispondente al suono in questione, ottenendo una serie di numeri che si possono poi convertire in suono.

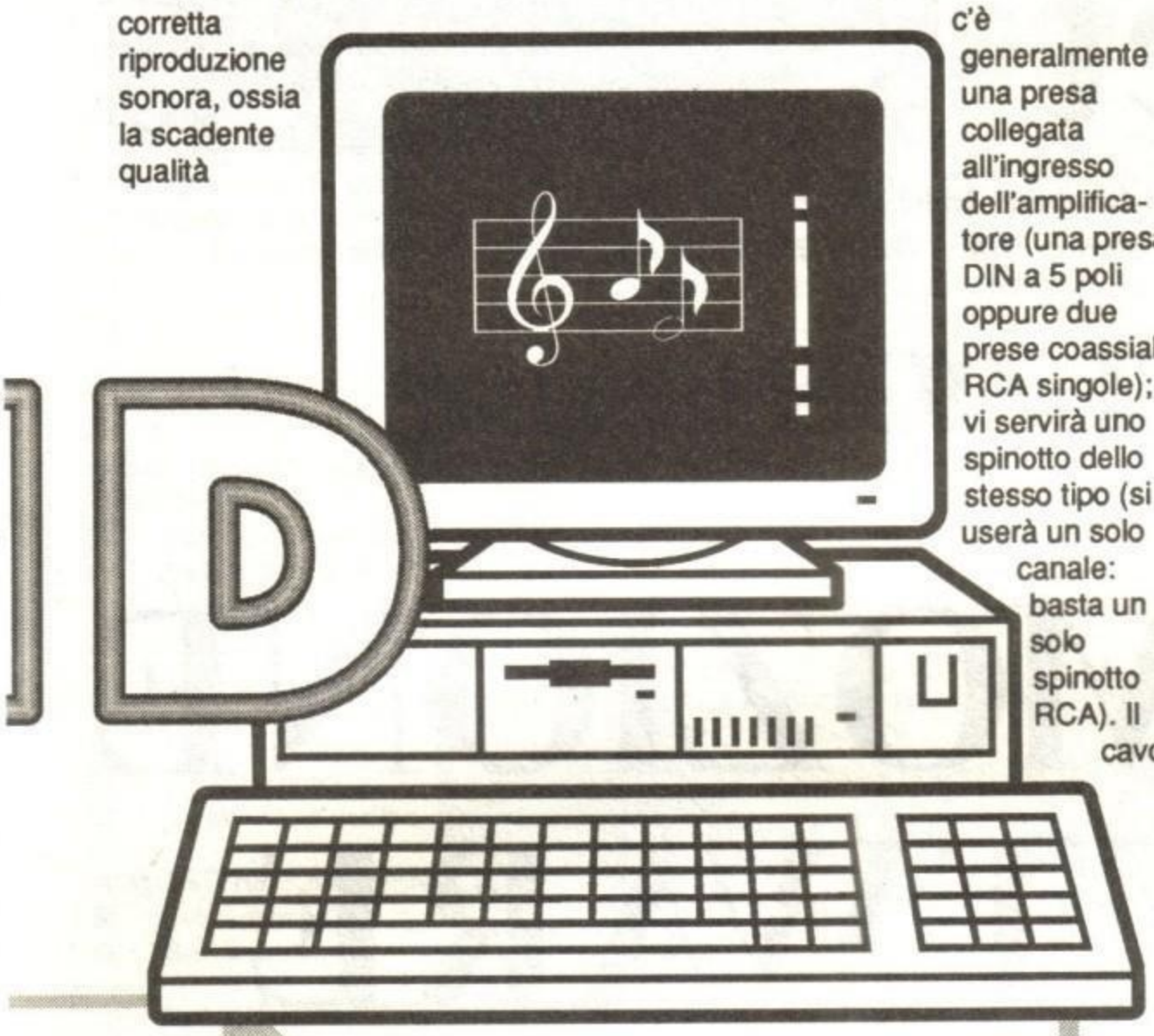
Come agisce il PC per creare suoni? Uno sguardo al circuito elettrico ci rivela che l'altoparlante è collegato a due chip chiamati rispettivamente 8253 e 8255. Il primo incorpora tre precisissimi temporizzatori indipendenti e programmabili, mentre il secondo è un'interfaccia periferica a sua volta programmabile. Sfruttando l'8253 si può generare una serie di intervalli che corrispondono esattamente alle frequenze a cui l'altoparlantino deve vibrare per produrre i suoni voluti; l'8255 invece si limita a controllare se l'altoparlantino riceva segnale o no, per cui è il programma che deve generare gli intervalli e pilotare il chip. Dal punto di vista del programmatore è molto più semplice usare l'8253, ma serve comunque una certa attenzione da parte del programma. Entrambi i chip hanno però un inconveniente: sono in grado di erogare due soli livelli di tensione all'altoparlantino, e in tal modo si possono creare solo onde quadre ad altezza costante, che impediscono, ad esempio, l'uso dell'ADSR, ossia il profilo di variazione del volume propria di molti suoni naturali.

Fin qui sembra che per il povero PC non ci sia speranza, ma invece non è proprio così: la grande maggioranza dei suoni che sentite dall'altoparlantino è sintetizzata - si fa per dire - ma esiste anche la strada della digitalizzazione. L'ostacolo del volume fisso permane, ma utilizzando alcuni accorgimenti è possibile ottenere ugualmente un poderoso salto avanti nella qualità sonora. La digitalizzazione fa infatti tesoro della legge di Fourier, per cui è possibile comporre tante onde in un'onda sola complessa (e viceversa); ciò significa, in parole povere, che teoricamente non c'è limite al numero di voci che si può ottenere: pensate al CD, che funziona sul medesimo principio e che tecnicamente ha solo una voce stereo. Il suono digitalizzato sul PC, però, richiede una certa attenzione da parte del microprocessore, che nel frattempo deve anche portare avanti un laborioso programma. Per questo motivo gli effetti digitalizzati richiedono in genere almeno 10 MHz, in modo da avere un certo margine per rispondere negli istanti giusti al programma digitalizzatore. Ma c'è un ulteriore ostacolo ad una

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



corretta riproduzione sonora, ossia la scadente qualità dell'altoparlantino, che nei portatili e nei PS/2 è addirittura sostituito con un ronzatore (Aaaargh!).

Vi chiederete allora come mai a casa mia si sente così bene, e vi risponderò che sono orgoglioso proprietario di un impianto stereo per Amiga (costruito da me stesso), dotato di un apposito cavo da collegare al PC: posso così ascoltare il RealSound in una vera cassa acustica e goderlo appieno. Una cosa simile è nelle possibilità di tutti voi PCisti, se avete in casa uno stereo portatile che potete usare senza problemi. Ecco, quindi, ciò che dovete fare.

Il materiale occorrente, oltre al succitato stereo, è un condensatore elettrolitico da 4,7 microFarad e almeno 15 Volt, un pezzo di filo schermato abbastanza lungo da arrivare allo stereo partendo dal PC, e uno spinotto da infilare nella presa di ingresso dello stereo; sarebbe inoltre molto utile un saldatore con relativo stagno. Se non l'avete chiedetelo a qualcuno oppure collegate i fili attorcigliandoli, ma è molto meglio saldarli. Cominciamo dallo spinotto: sul retro degli stereo c'è generalmente una presa collegata all'ingresso dell'amplificatore (una presa DIN a 5 poli oppure due prese coassiali RCA singole); vi servirà uno spinotto dello stesso tipo (si userà un solo canale: basta un solo spinotto RCA). Il cavo schermato non è normale cavo elettrico: sotto la plastica isolante sta una treccia di fili che avvolge e scherma completamente un cavetto all'interno di essa. Se non potete procurarvene un pezzo decentemente lungo, usate in sua vece due normali fili elettrici, ma in tal caso dovrete realizzare un cavo il più corto possibile per non captare troppi ronzii. Per costruire il cavo di collegamento dovete innanzitutto saldare la treccia esterna del cavo schermato (o uno qualsiasi dei due fili elettrici) al terminale di massa dello spinotto. Se lo spinotto è DIN la massa è il polo centrale, se è coassiale è il terminale più lungo. Il cavetto interno (o l'altro filo elettrico) va invece collegato al restante terminale dello spinotto RCA, oppure a uno qualsiasi dei due terminali più a destra sullo spinotto DIN, guardandolo dal retro e con il semicerchio dei poli in alto. A questo punto aprite il PC (SPENTO!) e cercate l'altoparlantino: ad esso sono attaccati due cavi diretti alla piastra principale. Dissaldatene uno a caso o tagliatelo molto vicino all'altoparlante. Collegate il condensatore - non occorre rispettarne la polarità - all'altra estremità della treccia del cavo schermato (oppure al filo collegato alla massa dello spinotto). Ora avete due poli: il terminale rimasto libero del condensatore e il conduttore interno del cavo schermato (oppure il filo non collegato alla massa). Controllate che il cavo non sia in corto circuito, accendete PC e amplificatore, collegate lo spinotto nella relativa presa dell'ampli, date volume e caricate qualunque programma che suoni qualcosa in continuazione con l'altoparlantino. Con uno dei due poli sopra descritti fate contatto su uno dei due terminali dell'altoparlantino (non importa quale), e unitene il terminale rimasto al restante polo del cavo. Se sentite subito quel che dovreste sentire, avete trovato il collegamento giusto: spegnete tutto, collegate stabilmente all'altoparlantino il vostro nuovo cavo e - lasciandolo uscire fuori - chiudete il PC. Se invece sentite solo disturbi o altro, scambiate fra loro i due poli sui terminali dell'altoparlantino e dovrebbe essere tutto a posto; sistemate il cavo come già detto. Se nonostante questo non si sente nulla, ci sono solo tre possibilità: o non c'è abbastanza volume, o qualcosa non fa contatto, o c'è un corto circuito. Ricontrollate il cavo con cura e riprovate finche tutto va bene: vi ricordo che i due conduttori del cavo non devono toccarsi fra loro e che la plastica deve (ovviamente) essere tolta alle estremità dei fili.

ATTENZIONE: le operazioni descritte non sono pericolose per il PC, ma né io né la redazione ci assumiamo responsabilità se avete seguito male queste indicazioni. Per spiegazioni e chiarimenti scrivete o telefonate in redazione; allo stesso modo scrivete o telefonate se il RealSound vi interessa ma non avete uno stereo a disposizione: in tal caso scriverò la prossima puntata di questo articolo per chiarire tutti i dubbi e spiegarvi come realizzare da soli un impianto audio per il PC (che potrete usare anche per altre cose) con la modica spesa di pochi deca.

Saluti dal vostro
W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

SUPER OFFERTA AMIGA 500 CON ESPANSIONE
Per tutto il mese di maggio a chi acquisterà un Amiga 500 con espansione gli verrà regalato un joystic.
L. 750.000

Ple Gambara, 9 - 20146 MILANO (MM 1 Gambara) Tel.02-4043527-4046749
Aperto dal Lunedi (pomeriggio) al Sabato orario 9.00 - 12.30 - 15.00 - 19.00

ECCEZIONALE

PROMOZIONE SOFTWARE ORIGINALE

Da oggi in poi presso la Select potrai acquistare i tuoi programmi originali preferiti per Amiga e Atari ricevendo un simpatico omaggio. Per avere diritto all'omaggio basterà presentarsi con questa pubblicità presso la nostra sede.

Espansione di memoria 512k per Amiga 500	L. 79.000
Espansione di memoria 512k con orologio	L. 85.000
Espansione di memoria 2Mb per Amiga 500	L. 280.000
Espansione di memoria 4Mb per Amiga 500	L. 450.000
Drive per Amiga 500 con interruttore	L. 145.000
Drive per Amiga 500 piu' Syncro Expert	L. 169.000
Hard disk 40 Mb per Amiga 500	L. 830.000
Hard disk 20 Mb Interno per Amiga 500	Telefonare
Stampante Star Lc 20 9 aghi 150 cps.	L. 375.000
Stampante Star Lc 200 Colore 200 cps.	L. 490.000
Stampante Star Lc 24-200 222 cps.	L. 650.000
Stampante Star Lc 24-200 colore	L. 750.000

Monitor Philips 8833 II per Amiga 500	L. 430.000
Monitor Commodore 1084-S	L. 450.000
Digitalizzatore Video per Amiga Videon III	Telefonare
Mouse a raggi infrarossi per Amiga 500	L. 139.900

SUPER OFFERTA PC FOLIO ATARI

Il PC Folio Atari e' un potente copmuter portatile che dispone di una memoria complessiva di 128k (Espandibile fino a 640k) e di quattro programmi applicativi che ti permetteranno di scrivere testi, di memorizzare indirizzi di realizzare programmi in Basic.

L. 420.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA GARANZIA TOTALE DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAXI TRICKS

Come prima più di prima sono sempre estremamente lieto d'occuparmi di quest'effervescente rubrica in cui spero possiate vedere soddisfatte tutte le vostre aspettative. Ho riscontrato che molti chiedono ancora delucidazioni sulla soluzione di Indiana Jones già pubblicata, vedremo se sarà il caso di tornarci sopra in seguito, altre richieste riguardano soprattutto Maniac Mansion, Zak Mac Kracken e Future Wars. Per i primi due sto valutando di pubblicarne la soluzione (reperibile in alcuni vecchio arretrati di ZZAP!) mentre per il terzo credo che continuerò a pubblicare dei suggerimenti personalizzati a chi mi chiede aiuto, questo ricordando che per quanto riguarda invece Operation Stealth dovrei aver chiarito ogni dubbio possibile qualche mese fa. Vi anticipo fin d'adesso che per l'ormai imminente Cruise For a Corpse assicuro un mese di lode per il primo che riuscirà a mandarmi la relativa soluzione (ovviamente dopo che sarà uscito il programma) così come se volete una citazione sicura di ringraziamento con Monkey Island potete andare sul tranquillo (basta che facciate in fretta), vi saluto quindi con altri trucchi e la soluzione di Time Machine, il tutto cominciando come era prevedibile dai codici dello strepitoso Lemings...

■ KID GLOVES

Per ottenere l'immortalità in questo discreto platform della Millenium dovete solo mettere in pausa con F1, digitare RHIANNON e premere F9. Sia questo che il trucco seguente sono stati inviati da Andrea Gragnoli.

■ JAMES POND

Per ottenere l'immortalità in questo ottimo platform della Millenium dovete solo digitare JUNKYARD (lo schermo lampeggia) e premere Return, a questo punto come mi ha scritto Filippo Bendinelli basta premere i tasti compresi fra i due Shift (sopra la barra spaziatrice) per accedere direttamente ad ognuno dei 12 livelli.

■ GALAXI FORCE II

La conversione dell'Activision dell'omonimo coin-op della Sega non è che mi abbia entusiasmato poi troppo ad ogni

Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
GENOVA SAMPIERDARENA
VIDEOGIOCHI PER
AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM
NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

PUNTO COMPUTER ITALIA

I PREZZI PAZZI DEL GRILLO

Interfaccia Midi Amiga	L.	45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L.	80.000
Syntetic Sound Amiga	L.	120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L.	90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L.	245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L.	350.000
Genlock Esterno Amiga	L.	349.000
Genlock Professionale Amiga	L.	1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L.	40.000
Data Switch 4 Posizioni	L.	50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L.	165.000
Scheda Televideo	L.	180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L.	32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L.	110.000
Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.)cad.	L.	750
Tappetino per Mouse	L.	12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L.	60.000

NOVITA':

MODEM 1200 Baud
MODEM 2400 Baud

MINI- PORTATILE
MISURE
11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm

1200 B **L. 195.000**
2400 B **L. 340.000**

Si Prenota **Vision Colorbust,** scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAINT. Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA. Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.
Funziona su tutta la serie AMIGA.
L. 950.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

modo basta digitare sullo schermo dei titoli DONKEY per non perdere più energia, ma non solo perché premendo F3 si passa di livello.

■ IMPOSSAMOLE

Se avete qualche problema con la supertalpa della Gremlin non dovete fare altro che digitare nella tabella degli high-score le seguenti parole:
LUMBJACK (raddoppia la lunghezza della barra d'energia)
HEINZ (triplica le barre d'energia)
ANNAFRANK (ricarica sempre l'energia)
OOCHOUCH (potete camminare sulle pozze senza problemi)
COMMANDO (per avere sempre il massimo sparo)
JUGGLERS (per scegliere voi stessi il livello di partenza)
Lo scopritore è Nannini Romano.

■ WIZBALL

Per l'indimenticabile gioco della Ocean (disponibile anche in budget, non perdetelo!) un facile trucco per il quale i ringraziamenti vanno ad Alfredo Balestreri e Domenico Zanferrari. Premete spazio per mettere la pausa, digitate RAINBOW e ripartite, a questo punto è sufficiente rimettere la pausa e premere C per riempire il vaso con il colore di quel livello.

■ DRAGON'S LAIR II: TIMEWARP

Le mosse ormai le sapete, ma per i più pigri David Bernacci ha scoperto (come per Space Ace) il "movie-mode". Mettete il gioco in pausa con la lettera P e digitate GET MORDROC DIRK, il gioco a questo punto si risolverà interamente da solo!

■ ATOMIC ROBOKID

Nella schermata dei titoli digitate TUESDAY 14TH, quando comincerete il gioco comparirà un menu con il quale avere vite infinite, scelta delle armi e del livello, questo trucco e il seguente sono opera di Marko Carne'.

■ DRAGON BREED

Per questo sparaefuggi dell'Activision, conversione del coin-op della Irem, l'agognata invulnerabilità si ottiene mettendo il gioco in pausa e digitando IREM, premendo N si passa di livello, adesso che mi ricordo lo aveva inviato anche Bottazzi Roberto.

■ FUTURE WARS

Rispondo all'appello di Michelangelo Nigiotti. Prima di entrare nel villaggio medioevale cercate una corda in una cavità del tronco, arrampicatevi sul ramo e così facendo vi addormenterete, dopo un po' arriverà un ragazzo a farsi un bagno, attendete che si spogli e quindi rubategli i vestiti per potere tranquillamente proseguire senza dare nell'occhio.

HOT SHOP

ECR ELETTRONICA

Il primo centro in Liguria dove potrete trovare tutto l'hardware, ed il software per Amiga, PC e C-64

Scanner Golden Image Amiga	L. 550.000
Mouse ottico Golden Image Amiga	L. 135.000
Espansione 512k senza Clock	L. 99.000
Espansione 1,5 MB interna	TELEFONARE
Drive esterno per Amiga a partire da	L. 150.000
Action Replay Amiga	L. 175.000
Midi in - out - thru	L. 55. 000
Cabinet Pro per A/500 in metallo	L. 130.000
Commodore A/2091 controller SCSI con 2 mega	L. 650.000
Amiga 3000 (tutte le versioni)	TELEFONARE
Drive interno per A/2000	L. 140.000

Quando le offerte si dicono speciali bisogna crederci:

HD A/590 con 2 mega installati	L.1.000.000
Amiga 500 Desk Top Video con videogenlock MK2, espensione ad 1 mega, drive esterno	L.1.300.000

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

Si effettuano spedizioni in tutta italia.

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP e un marchio ECR Elettronica
Prodotti ECR Elettronica

AMIGA:

Videogenlock MK.2 esterno	L. 360.000
Televideo MK.2	L. 225.000
Videogenlock A/2000	L. 310.000

C-64:

Televideo C-64	L. 130.000
Provideo MK.1	L. 115.000

L'ATTESA E' FINITA !
E' GIUNTO IL MOMENTO DI 2 GRANDI NOVITA' !!!

Overtop Sampler	L. 180.000
Videogenlock MK.2 plus	L. 410.000

OFFERTA SPECIALE:
FRAMER OVERSCAN: realtime videodigitizer a colori, il primo digitalizzatore video professionale per Amiga L. 1.000.000.

Commodore POINT

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

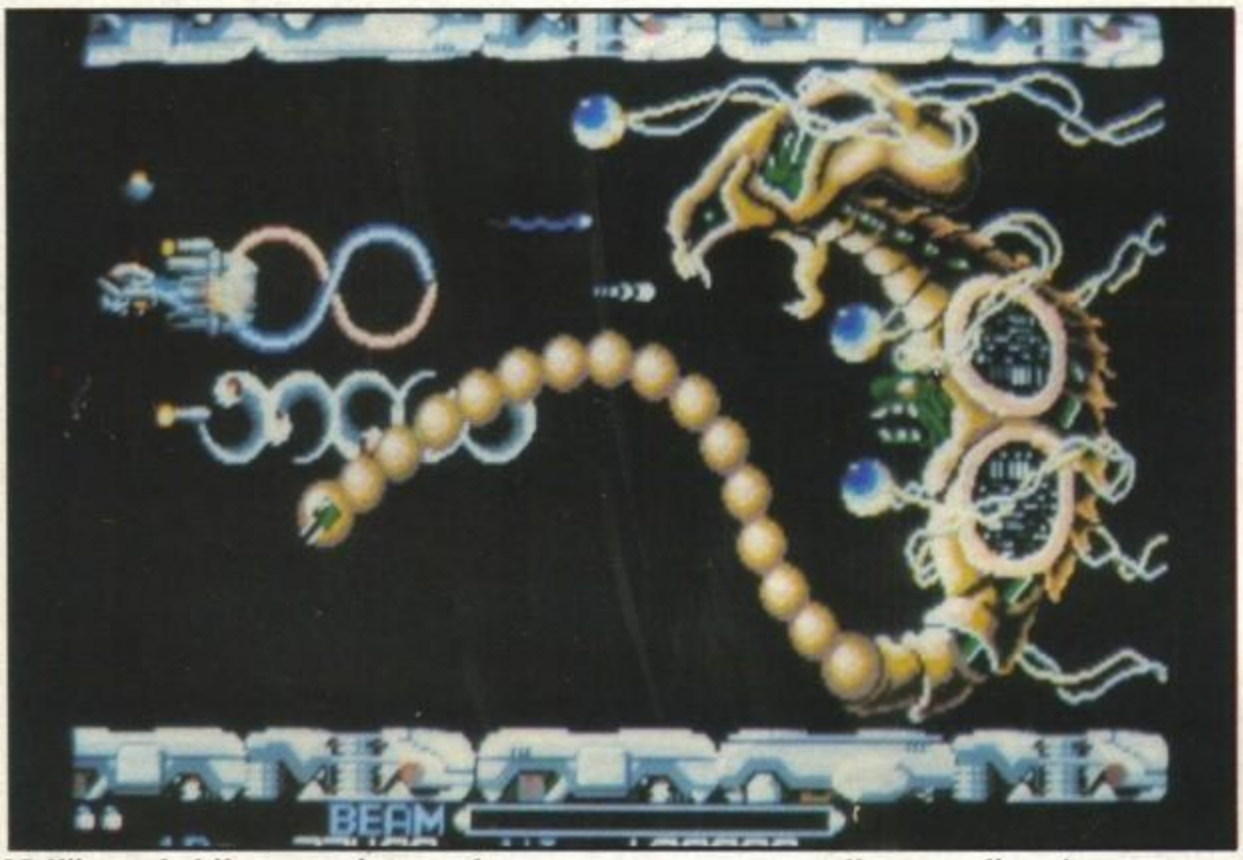
http://www.oldgamesitalia.net/

HIT SQUAD PER AMIGA L. 19.500

Budget

R-TYPE

Olè, anche per il nostro Amy arrivano le re-release! E quale poteva essere un buon sparammazzadistruggiannientatutto da riproporre a prezzo economico se non R-Type?



Nell'improbabile caso che non lo conosciate, eccomi a spiegarvi tutto per filo e per segno.
Siete al comando dela solita scassatissima astronave di carta velina che non sopporta il minimo contatto con i luridi alieni, per cui dovete AL SOLITO farvi strada fino in fondo per cinque livelli pieni di schifezze.
All'inizio avete il vostro bravo laser frontale a potenza regolabile a seconda del tempo di pressione del pulsante di fuoco, il che, in parole povere, significa che potete tenere premuto il fire per avere un colpo concentrato, invece del solito sparo a raffica.
Ma prima che vi vengano in mente pensieri del tipo: "cerco di resistere col fuoco premuto per un minuto intero, così distruggo tutto il gioco appena mollo il pulsante!", devo precisare che il vostro catorcio ha il suo bravo limite di fuoco concentrato, stimato in due secondi scarsi di pressione continua e generalmente sufficiente per distruggere al primo colpo un nemico quattro volte più grosso.
Per fortuna la vostra carriola può cambiare da così a così, semplicemente distruggendo delle capsule che, chissa come mai, si trovano lungo il percorso e raccogliendone il contenuto. Alle vostre spalle, infatti, apparirà un cannone installabile, a scelta, davanti o dietro e che potrà distruggere QUALSIASI cosa venga in contatto senza essere distrutto a sua volta. E' fin troppo ovvio, quindi, che conviene quasi sempre metterlo davanti e andare di proposito addosso ai nemici. Per di più potete lanciarlo a mo' di missile se per caso volete colpire un bersaglio lontano senza rischiare di avvicinarvi.
E questo è ancora niente: i suddetti cannoni (o pod) sono cumulativi e ogni volta che ne aggiungete uno, l'armamento del pod sale di grado; inoltre, a seconda del colore, verrà fuori un laser che rimbalza su ogni superficie, uno che segue il contorno o un potente laser frontale ad effetto circolare. Altre capsule, invece, vi daranno, a seconda dei casi, maggiore velocità, missili a ricerca automatica o scudi.
Naturalmente alla fine di ciascun livello troverete i soliti terribili mostroni di fine-quadro, generalmente problematici da annientare, ma conoscendo il trucco giusto si possono sistemare senza grossa fatica.

Giorgio Baldaccini

Amiga

R-Type è R-Type, su questo non si discute. Comprandolo sapete benissimo cosa vi portate a casa: un pezzo di storia degli shoot'em up. C'è da dire, però, che a suo tempo si è beccato "solo" 90% siccome non sfruttava appieno le risorse dell'Amiga (e allora non c'era molta concorrenza). Orbene, oggi la concorrenza c'è e possiamo tranquillamente affermare che, almeno sul piano tecnico, giochi come Z-Out o Xenon 2 sono superiori. A questo punto il discorso da fare è il classico: se non ce l'avete fateci un bel pensierino: a quel prezzo...

Globale 80%

A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793
commodore
C64 - AMIGA 500 - 2000 - PC
Periferiche e Accessori

SOFT CENTER
Videogames Software originali
LEADER - CTO

Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAINBIRD PER ATARI ST L. 69.000

MIDWINTER II: FL

LA stampa specializzata aveva unanimamente definito Midwinter il miglior gioco strategico dell'anno, qualche d'uno lo aveva addirittura considerato come il gioco per eccellenza della decade. Tale affermazione espressa nel Marzo 1990 si trovava però nella vacillante posizione di dover resistere per ben nove anni e nove mesi ai feroci attacchi di un qualsiasi nuovo prodotto che avrebbe potenzialmente potuto scalzarlo dal suo trono, a distanza di un anno circa possiamo tranquillamente dire che chiunque abbia espresso il sopracitato parere aveva decisamente peccato di frettolosità...

Anche per chi di inglese ne capisce poco è facile intuire dal nome stesso che il gioco dovrebbe essere presumibilmente ambientato nel "mezzo dell'inverno"; questo è quanto si deduceva dal titolo e

infatti la brillante interpretazione lessicale trovava la sua piena conferma dalla collocazione del primo episodio che, come certamente ricorderete, si svolgeva in mezzo ai ghiacciai. Siccome invece Midwinter II è ambientato sotto il sole cocente dell'Africa equatoriale sarà meglio delineare brevemente il motivo di questo evidente mutamento spazio-temporale.

Sono infatti passati ormai sessant'anni da quando il famoso meteorite aveva causato un nuovo periodo glaciale su quell'isoletta remota che nel frattempo andava di giorno in giorno recuperando la sua conformazione naturale mentre voi ve la vedevate con il perfido Colonnello, quello che allora ignoravate è che indipendentemente dall'esito della vostra missione alla fine la catastrofe si sarebbe abbattuta comunque sui vostri territori. Gli smisurati ghiacciai si sono infatti completamente disciolti, ma questo ha procurato un inevitabile innalzamento del livello del mare che ha lentamente, ma inesorabilmente sommerso l'isola ridotta ormai ad un leggendario ricordo affondato per sempre nelle profondità dell'oceano. Di conseguenza è facile intuire come gli abitanti siano stati loro malgrado costretti a trasferirsi ad altro luogo (a dire il vero avevano anche provato a farsi crescere le branchie per vivere sott'acqua, incontrando però qualche problema logistico di troppo). E così al termine di un lungo peregrinare la comunità trovò finalmente il suo nuovo insediamento nell'isola di Agora, collocata all'estrema sinistra di un complesso arcipelago formato da 42 isolette più o meno grandi situate poco distanti dalle coste occidentali africane. Date le vostre attitudine pacifiche siete immediatamente accolti all'interno dell'Atlantic Federation che come altrimenti non sarebbe potuto essere era però in guerra ormai da anni con il Saharan Empire che oltretutto si stava già da tempo

ATTITUDINI PSICOFISICHE

Prima di cominciare il gioco dovrete costruire il vostro personaggio, oltre a sceglierne il sesso e le fattezze dovete prendere il considerazione gli otto parametri caratteriali per le relazioni interpersonali e i cinque fisici; ognuno di questi può essere eccellente, buono, medio o scarso; ovviamente dovrete gestire le vostre risorse incrementando e diminuendo opportunamente ogni requisito, questo essendo assolutamente impossibile essere il Max in tutto (quello lo posso essere solo io!).

CHARM Determina la vostra abilità dialettica nel convincere gli altri delle vostre argomentazioni.

DECEPTION Rappresenta la soglia massima della vostra "faccia tosta" oltre la quale vi scoppierebbe da ridere.

BRIBERY Indica la vostra bravura nel corrompere le persone a suon di bigliettoni.

THREATS Vi segnala fino a che punto siete spietati con le minacce e fino a che punto le saprete mantenere!

SEX APPEAL Riguarda la facilità con la quale fate breccia nel cuore delle donne... O degli uomini.

REASON Influenza la razionalità dei vostri discorsi grazie alla quale le gente alle vostre storie.

PLEADING Vi dice fino a che punto sapete far impietosire un estraneo con intermezzi strappalacrime.

AUTHORITY Rappresenta la vostra determinazione nei momenti più delicati da affrontare di petto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MES OF FREEDOM

The Games machine

TOP SCORE

preparando ad un attacco massiccio con l'intento di conquistare proprio l'isola di Agora sfruttando adeguatamente gli altri isolotti come basi d'appoggio.
Per riassumere quindi brevemente il vostro compito (denominato in codice operazione Scorpio) in qualità di agente speciale della Federazione dovrete cercare nei pochi mesi che precedono l'attacco di massa delle truppe sahariane di conquistare il controllo del maggior numero possibile di isole nel tentativo di rendere la strada quanto più inaccessibile possibile al vostro nemico o eventualmente anticipare voi stessi l'attacco se riuscirete ad arrivare fino all'isola all'estrema destra, il tutto con il lodevole proposito di ridurre così al minimo lo scontro sulla superficie di Agora. La missione può comunque risultare riuscita anche conquistando solo sette delle quarantadue isole, ma in questo caso dovranno necessariamente essere proprio quelle strategicamente più importanti per impedire il passaggio di truppe e rifornimenti dell'armata nemica. A questo punto descrivere il gioco più nei particolari diventerebbe per la sua complessità assolutamente impossibile tanto che potrei occupare tranquillamente un trentina di pagine analizzando tutte le possibili opzioni disponibili, di conseguenza mi limiterò a fare solo alcuni accenni. Tanto per cominciare merita un prima menzione la scelta del vostro personaggio che vi consente non solo di stabilire il sesso con relativi parametri relativi alle varie caratteristiche fisiche e caratteriali, ma anche di modificare il vostro aspetto esteriore come meglio credete (avete presente l'identikit computerizzato di uno degli ultimi film di 007 con Roger Moore? Fa niente, vi assicuro che vi gasa un casino!), già che ci sono vale la pena sottolineare che in Midwinter II controllerete solo un personaggio e non una trentina come nel suo predecessore, evitando così una dispersione forse eccessiva. A questo punto potrete allenarvi con azioni simulate verificando le vostre effettive qualità e sperimentando le tattiche migliori per impadronirsi delle varie isole che sono contraddistinte ognuna da una difficoltà variabile, in funzione di

UPDATE

L'attesissima versione per Amiga che dovrebbe avere anche una colonna sonora da favola potrebbe essere già pronta quando leggerete questa recensione (è annunciata infatti per Maggio), per il PC bisognerà invece attendere i primi giorni d'estate.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

una corrispondente maggiore o minore utilità strategica. Arrivati a destinazione non dovrete non solo preoccuparvi di distruggere delle postazioni nemiche, sabotare degli avamposti, smascherare delle coperture o eliminare una personalità, ma anche imparare a interagire in maniera per voi quanto più conveniente possibile sia con l'ambiente esterno sia e soprattutto con le moltitudini di personaggi con i quali vi potrete e dovrete incontrare cercando di far sempre prevalere la vostra personalità. Una cartina prima di ogni missione vi informerà infatti sull'esatta collocazione delle spie infiltrate all'interno dell'organizzazione nemica che vi sarà indispensabile contattare per venire a conoscenza delle informazioni più segrete (e qui ovviamente vai di fascino! Denim Max, per l'uomo che non deve chiedere... Mai!), fate però molta attenzione a non fidarvi mai troppo, nemmeno delle tenere biondine che vi cascano subito fra le braccia, qualche d'una potrebbe addirittura essere una sporca doppiogiochista! E poi si potrebbe ancora dire che ogni isola ha il suo particolare background storico da tenere in considerazione, di tutti i vari equipaggiamenti speciali (compreso quello di sabotaggio con tanto di vedova nera!), di una moltitudine di sequenze grafiche d'intermezzo, della possibile cattura da parte dei vostri nemici con conseguente atroce tortura e successiva auspicabile fuga dalla prigione, ma soprattutto di tutti i ventidue differenti sistemi di trasporto con i quali affrontare quanto più versatilmente possibile ogni missione e di quell'indescrivibile realismo grafico conseguito con un magistrale utilizzo dei poligoni, ma qui stiamo già sconfinando nel commento...

MAX

FISICAMENTE PARLANDO

STAMINA Determina la velocità con la quale i vostri muscoli recuperano la loro tonicità.

RECUPERATIONS Influenza la quantità di energia riaccumulata con il sonno.

STURDINESS Riguarda il tempo di recupero in seguito ad un'eventuale ferita.

ENDURANCE Indica il livello massimo di resistenza fisica oltre il quale crollereste.

REFLEXES Rappresenta il livello della vostra stoica sopportazione del dolore.

Il vostro lato fisico è composto da cinque diversi aspetti che influiscono sulla qualità delle prestazioni durante lo scontro con varie persone e situazioni. Come la psiche, sono tutti collegati fra loro e nessuno di essi può raggiungere un grado di vera perfezione.

ST

Classificare Midwinter II come un normale videogioco rappresenterebbe un gravissimo errore di sottovalutazione; non siamo infatti "solo" di fronte al solito capolavoro tecnicamente impressionante, ma caricandolo veniamo catapultati all'interno di un vero e proprio "mondo alternativo" interamente simulato che lo rende un qualche cosa di assolutamente unico e imperdibile. Come si fa a rimanere indifferenti di fronte ad una tale profondità: rivoluzionario sistema di costruzione del personaggio, presenza di ben 42 isole differenti, 22 mezzi di trasporto aerei, navali, di terra e perfino subacquei con relativi sistemi di controllo e proprie caratteristiche tecniche peculiari, differenziazione diurno-notturna, 4000 personaggi fra loro tutti diversi con cui avere far valere la personale capacità persuasiva, migliaia di edifici diversificati, mezzo milione di miglia quadrate di territorio da esplorare interamente realizzato con poligoni ray-traced tali da permettere un realismo incredibile e ancora superiore a quello del suo predecessore vi dico solo che se per esempio siete in barca potrete apprezzare il movimento oscillatorio causato dalle onde oppure se andate sulla costa assisterete al dolce frangersi delle onde sulla spiaggia! E potrei andare ancora avanti, non c'è infatti aspetto che non sia stato curato nei minimi particolari, questa è forse la prima volta in assoluto nella quale non bisogna "sforzarsi" per cercare di adattarsi a quelle restrizioni mentali indispensabili per entrare nell'ordine d'idee di una simulazione computerizzata in quanto è proprio quest'ultima che riesce magicamente a conformarsi alla nostra umana mentalità permettendoci, all'interno di quegli inevitabili parametri che non potrebbero non sussistere, di interagire pienamente e profondamente con il gioco stesso.
Credo che questo sia uno dei giudizi più lusinghieri mai espressi per un videogioco.

Globale 96%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il negozio è
in via San Prospero 1
MILANO

PERGIOCO

VIDEOGAMES ESCLUSIVAMENTE ORIGINALI PER TUTTI I COMPUTERS

console chesscomputers KASPAROV AQUILONI miniature fantasy

159000 **GAME BOY NINTENDO**
VIDEOGIOCO PORTATILE CUFFIE STEREO,
CAVO CONNETTORE, Incl.TETRIS

i giochi

65000	AFTERBURST
51900	ALLEYWAY (in italiano)
50000	ASMIK WORLD
50000	BASEBALL KID
65000	BATMAN
65000	BATTLE PING PONG
65000	BOWLING
55000	BOXING
55000	BOXXLE
70000	BUBBLE BOBBLE
59900	BUG'S BUNNY
69900	BURAI DELUXE
59900	CASTLEVANIA ADVENTURE
55000	CAT RAP
69900	CHASE H.Q.
70000	CONTRA
55000	COSMO TANK
59900	CURTIS STRANGE GOLF
50000	DAEDALIAN OPUS
55000	DEAD HEAT SCRAMBLE
65000	DOUBLE DRAGON
69900	DR. MARIO
65000	DRAGON SLAYER
70000	DRAGON TAIL
59900	DUCK TALES
70000	F1 BOY
69900	F1 RACER
69900	FINAL FANTASY
58000	FIRST OF THE NORD STAR KEN
59900	FORTRESS OF FEAR
59000	GARGOYLE'S QUEST
70000	GHOSTBUSTERS II
60000	GODZILLA
51900	GOLF (in italiano)
69900	GREMLINS 2
65900	HAL WRESTLING
45000	HEAINKO ALIEN
65000	IN YOUR FACE
65000	INTERNATIONAL KARATE
59900	KUNG FU MASTERS
50000	KWIRK
45000	LOCK'N'CHASE
45000	LPIN III
55000	MALIBU BEACH VOLLEYBALL
65000	MATCHMANIA
59900	MEGAMAN
55000	MICKEY MOUSE
70000	MONSTER MAKER
65000	NAVY BLUE '90
59900	NEMESIS BACK
60000	NFL FOOTBALL
70000	NFL LEAGUE
70000	NINJA ADVENTURE
60000	NINJA BOY
65000	PENGUIN LAND
65000	PIPE DREAM
65000	POWER MISSION
69900	POWER RACER
51900	QIX (in italiano)
65000	QUARTH
59900	R-TYPE
70000	RADAR MISSION
50000	REVENGE OF GATOR
65000	ROBOCOP
70000	ROLAND CURSE
65000	SKOBAN II
51900	SOLAR STRIKER (in italiano)
55000	SPACE INVADERS
55000	SPIDER MAN
70000	SUPER CONTRA
51900	SUPER MARIO LAND (in italiano)
55000	TASMANIA STORY
65000	TEENAGE TURTLES Fall Foot Clan
51900	TENNIS (in italiano)
70000	TOWER OF DRUAGA
55000	ULTRAMAN
55000	WIZARD & WARRIORS
70000	WREASTLING

RPG BOARD WAR all the GAMES

249000 **LYNX ATARI** Incl.CALIF. GAMES ADATT.,STEREO
177500 **LYNX ATARI** CONF. SOLO CONSOLE

e i suoi giochi in Italiano

59900	**BLUE LIGHTINING**	VOLO
59900	**BLOCK OUT**	**novità**
59900	**CHECKERED FLAG**	**novità**
39900	**ELECTROCOP**	POLIZIESCO
59900	**GATES OF ZENDOCON**	FANTASCIENZA
59900	**GAUNTLET**	FANTASY
59900	**KLAX**	GIOCHI
59900	**N F L FOOTBALL**	**novità**
59900	**NINJA GAIDEN**	**novità**
59900	**PAC-MAN**	GIOCHI
59900	**PAPERBOY**	CONS. GIORNALI
59900	**RAMPAGE**	MOSTRI
59900	**ROAD BLASTERS**	AUTO
59900	**ROBO-SQUASH**	GIOCHI
59900	**RYGAR**	FANTASY
59900	**SCRAPYARD DOG**	**novità**
59900	**SHANGHAI**	MAH JONG
59900	**SLIME WORLD**	HORROR
59900	**TOURNAMENT C.BALL**	**novità**
59900	**VENDICATORS**	**novità**
59900	**WARBIIRDS**	**novità**
59900	**WORLD CLASS SOCCER**	**novità**
59900	**XENOPHOBE**	FANTASCIENZA
59900	**ZARLOR MERCENARY**	SPARA SPARA

259000	ITA	***NINTENDO ACTION SET*** CONSOLE + PISTOLA Include 1 Gioco
199000	ITA	***NINTENDO CONTROL DECK*** Include 2 TASTIERE/JOYSTICK
59000	ITA	NINTENDO MAX CONTROLLER
109000	ITA	NINTENDO NES ADVANTAGE
199000	ITA	NINTENDO TAPPETO FITNESS

i giochi !

75000	SI	***ALPHA MISSION***
85000	SI	***BIONIC COMMANDO***
85000	SI	***BLACK MANTA***
75000	ITA	***BLADES OF STEEL***
75000	ITA	***COBRA TRIANGLE***
85000	SI	***DUCK TALES***
75000	SI	***FAXANADU***
85000	SI	***GOAL***
75000	SI	***GUNSMOKE***
75000	SI	***IKARI WARRIORS***
85000	SI	***MEGAMAN***
85000	SI	***ROBOCOP***
75000	SI	***SECTION Z***
85000	ITA	***SILENT SERVICE***
59900	ITA	***SNAKE RATTLE N ROLL***
75000	SI	***STEALTH ATF***
59900	ITA	***SUPER MARIO BROS***
85000	SI	***SUPER MARIO BROS 2***
85000	ITA	***TEENAGE MUTANT HERO TURTLES***
75000	SI	***TETRIS***
85000	SI	***THE LEGEND OF ZELDA***
75000	SI	***TROJAN***
75000	SI	***WRESTLEMANIA***
75000	SI	***XEVIOUS***
85000	SI	***ZELDA II***

NINTENDO

richiedete i cataloghi gratuiti

vendita per corrispondenza in tutta Italia
telefonate ai numeri :
02 / 874580 - 874593

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EPYX/US GOLD PER AMIGA L. 29.000

CHIP'S CHALL

All'inizio ci furono le prime conversioni da coin-op, poi iniziarono sempre più numerose e ricorrenti quelle "in famiglia" fra gli 8 e i 16-bit, più di recente sono comparse anche quelle che vedevano protagoniste le console mentre adesso salta fuori addirittura una prima conversione di un gioco originariamente per il Lynx, permettetemi una pragmatica considerazione... Uno per tutti, tutti per uno!!! (E vissero felici e contenti).

Dopo un attento esame di coscienza sono arrivato alla conclusione che i motivi plausibili tali da indurre uno studente medio a recarsi a scuola volentieri non possono certo essere molti, se si escludendo infatti il primo e l'ultimo giorno di ogni anno o al limite prima e dopo le vacanze di Natale e Pasqua non rimangono che i giorni di manifestazione, i casi di assenza prolungata della professoressa di latino sostituita da ore di ginnastica, quelli adibiti alle mitiche bigiate collettive (biliardo e calcetto d'inverno, epiche sfide a pallone quando il clima lo permette) per saltare l'interrogazione programmata di fisica, particolari novità scolastiche che vale la pena considerare

(la ragazza più carina del piano ha finalmente piantato quell'imbecille con cui usciva insieme), assemblee plenarie d'istituto con la distribuzione gratuita di cancellini per impallinare i primini, consegna delle pagelle da far sparire tempestivamente imputando il tutto ai soliti Cobas sul piede di guerra oppure nel caso che stiate gagliardamente portando avanti un rocambolesco piano di conquista del cuore di una leggiadra fanciulla che avete per caso incontrato una volta per le scale.

Questo è per l'appunto quanto accaduto al nostro intrepido Chip (secondo me è un nome da scoiattolo...) rimasto letteralmente ammaliato dalla soave presenza di tale fascinosa Melinda incontrata nel laboratorio di chimica, il poverino è stato infatti colto dalla celebre "infatuazione galvanizzante" che induce il soggetto ir-

http://www.oldgamesitalia.net/

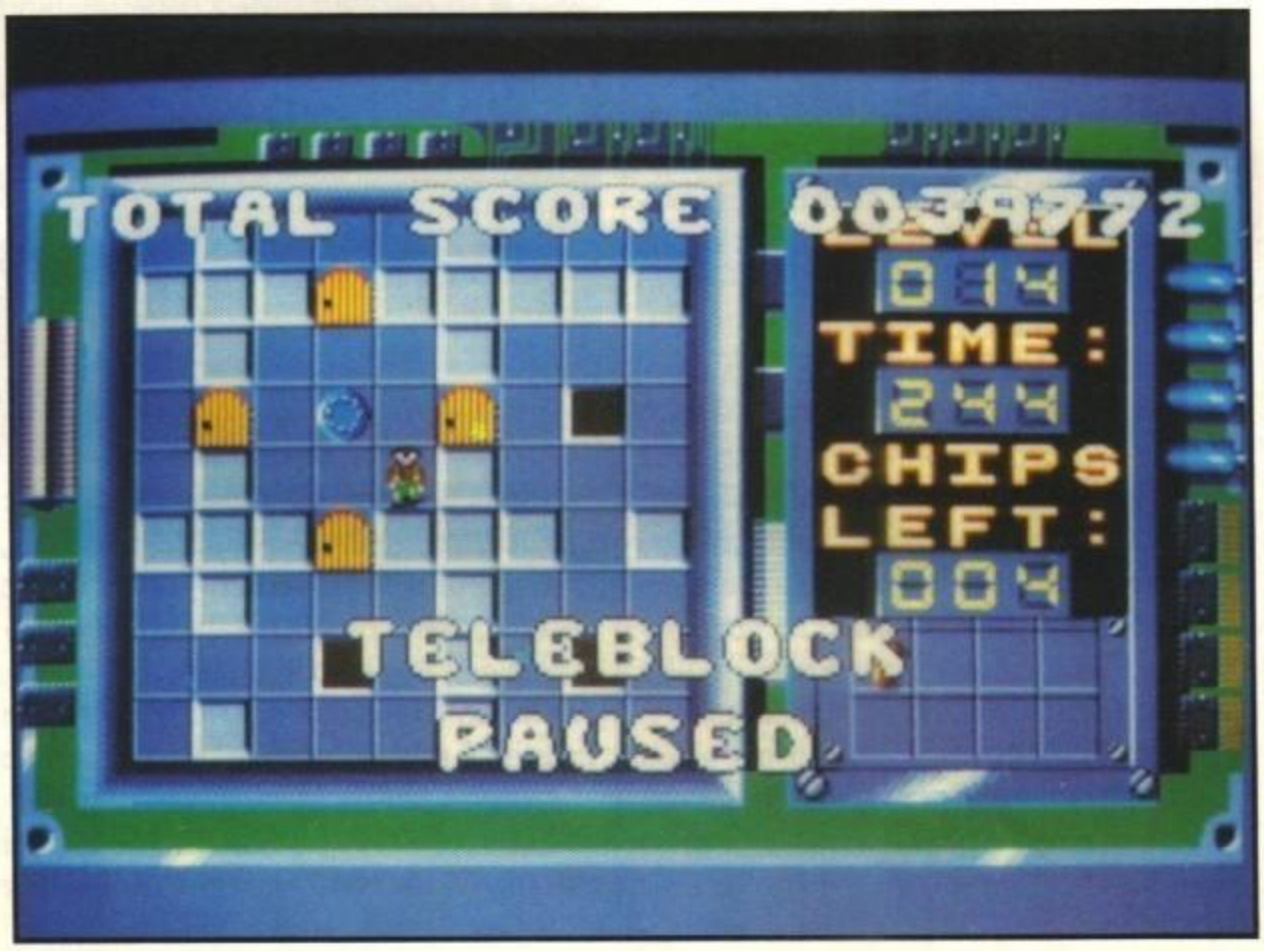
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

rimiediabilmente contagiato a rinnegare perfino se stessi e tutti i propri principi pur di conquistare la simpatia della propria bella. In casi come questi si comincia con i bigliettini poetici, immancabilmente intercettati dall'amica ciospona, il secondo passo consiste quindi in vagonate di fiori e inviti a cena prima di passare alle serenate notturne che di solito sortiscono sempre il loro effetto (sulla ragazza non è accertato, ma i vicini non ne resteranno sicuramente indifferenti). Come da manuale il nostro Chip le aveva provate già tutte ottenendo però in cambio solo dei secchi rifiuti ai suoi romantici inviti, gli rimaneva allora da giocare ancora l'ultima pietosissima carta di riserva (il patetico tentativo di suicidio) quando scopre per caso che la sua amata Melinda era la presidentessa di un gruppo denominato Bit Busters, comprese allora che se voleva avere qualche speranza di conquistarla doveva prima diventarne un membro; il fato volle allora che i due si incontrarono una sera in una birreria e il nostro Chip non si fece scappare l'occasione, nonostante infatti per l'emozione dovesse fronteggiare una stordente tachicardia aritmica e soprattutto le noiose malfunzioni mandibolari che pregiudicano una corretta espressione verbale, riuscì ugualmente a proporsi in un impeto di coraggio come nuovo membro del gruppo. La risposta trepidamente attesa dalle turgide labbra della sua desiderata musa fu insperatamente positiva, ma il tutto era vincolato al superamento dell'immancabile prova di iniziazione. Chip avrebbe dovuto infatti superare ben 144 livelli labirintici in ognuno dei quali troverete disseminati dei chip (niente confusione, con la lettera maiuscola siete voi, con la minuscola i componenti elettronici) da recuperare prima di poter così accedere all'uscita; ovviamente i problemi che insorgono di volta in volta sono innumerevoli (chiavi colorate per aprire porte sbarrate, passaggi segreti, pavimenti ghiacciati, piccoli focolai, nemici vari...) costringendovi a ponderare per bene la vostra strategia d'azione se vorrete superare la vostra prova entro il tempo limite prestabilito. Troverete poi all'interno dei labirinti delle icone che vi mostreranno un messaggio di Melinda relativo alle maggiori insidie che incontrerete e contenente anche alcuni suggerimenti molto utili, non c'è che dire, dovete proprio averle fatto colpo!

MAX

S
LENGE



Amiga

Dopo il fallimentare esito di Snowstrike l'Epyx è finalmente tornata a far parlare di sé con un nuovo prodotto, la prima impressione in riguardo alla realizzazione tecnica è che questa sia indubbiamente irrisoria; bisogna quindi stabilire se grafica e sonoro fossero veramente determinanti per un gioco del genere, secondo me questo è uno di quei casi in cui la risposta non può che essere negativa (considerando anche la provenienza del gioco) in quanto l'unica cosa assolutamente fondamentale è che non fosse andata perduta tutta quell'accattivante giocabilità che contraddistingueva la versione originale; il mio personale giudizio è che fortunatamente questa prerogativa sia stata pienamente mantenuta rendendo Chip's Challenge estremamente piacevole da giocarsi. In definitiva si tratta quindi di un ottimo esempio di "giochino" dall'estrema semplicità concettuale che però si rivela ugualmente frenetico e avvincente, peccato solo che nascondere un Amiga sotto il banco di scuola non risulti agevole come nel caso di un Lynx!

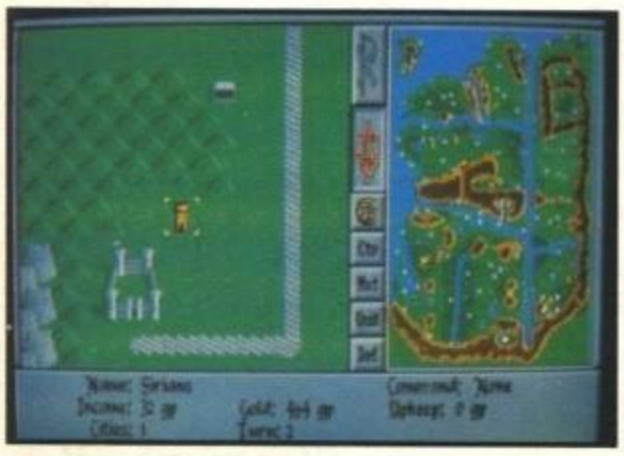
Globale 73%

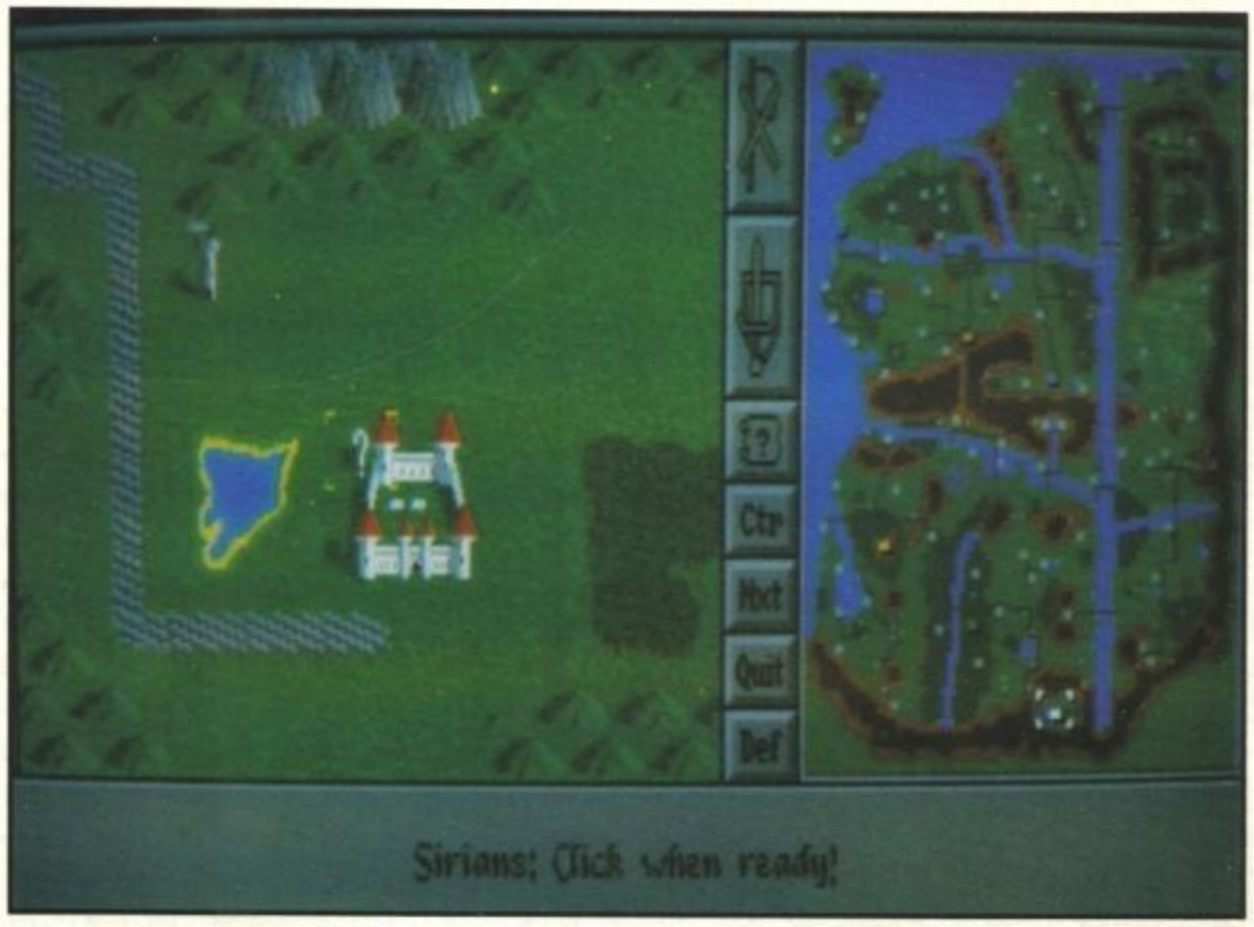
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SSG PER PC L. 69.000

Mentre il vostro glorioso orifiamma garrisce lievemente al vento, si profila all'orizzonte un armata nemica. Ci sarà mai una fine a quella marmaglia?





WARLOR

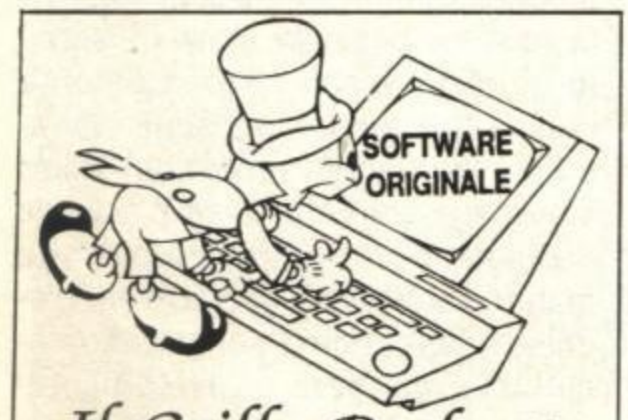
No, evidentemente: voi siete signori della guerra; da quando eravate piccoli giocavate con i soldatini, e adesso giocate con i soldatoni - quelli veri. Avete la guerra nelle ossa, un poderoso brando in mano, e mille legioni pronte a seguirvi fino alla morte; a questo punto è lecito chiedersi dove potrete arrivare. Presto detto: il terreno di battaglia è una remota terra del passato nomata Illuria, e assieme a voi ci sono sette contendenti al dominio totale. Illuria è bagnata dal mare a nord e a ovest, mentre a sud e a est è cinta da catene montuose pressoché invalicabili. Al centro scorre un largo fiume con i suoi affluenti, e vi sono ottanta città più parecchi altri edifici. Otto di queste città sono le capitali degli otto popoli belligeranti: voi potete scegliere uno qualunque di essi e lasciare gli altri al PC (con quattro diversi livelli di difficoltà) oppure ad avversari umani; qualunque combinazione è possibile.

Inizierò a precisare che Warlords è un gioco di guerra condito con elementi fantasy, abbastanza simile a Sword of Aragon e King's bounty - per chi li conoscesse - in cui dovrete condurre il vostro popolo alla vittoria. La condizione di vittoria è la cattura di tutte le ottanta città, ma esiste un'opzione di pace che vi sarà offerta nel caso che abbiate quindici città in più del vostro nemico in migliori condizioni. Il vostro popolo non combatte realmente: si limita a fornirvi tot monete d'oro al turno per ogni città che possedete (ogni città ha una certa rendita). Oltre ad eventuali bottini dovute a conquiste o razzie di città, questo è il vostro unico modo di ramazzar grana, che vi servirà per costruire - e mantenere - il vostro esercito.

Ogni città è in grado di produrre fino a quattro tipi di armate diverse, distinte ognuna da una certa forza, una precisa possibilità di movimento, un determinato costo e una prefissata lunghezza di preparazione. Queste caratteristiche variano leggermente da città a città, ma i tipi di base delle armate sono sempre gli stessi.

In realtà esistono due classi di armate: quelle classiche, tipo fanti e cavalieri, producibili nelle opportune città, e quelle speciali, come draghi e demoni, ottenibili solo dall'ingaggio di un'eroe.

All'inizio del gioco ogni popolo riceve un'eroe - non accompagnato da armate speciali - e nel corso del gioco, in maniera casuale, c'è la possibilità che altri si offrano di unirsi al vostro esercito; per



Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RDS

l'ingaggio dovrete versare in anticipo una somma "una tantum", dopodiché saprete se il vostro nuovo acquisto ha con sé qualche potente alleato.
Il vostro scopo è espandervi, conquistare i punti nevralgici di produzione e comunicazione, e impedire che gli altri sette riescano a fare altrettanto. Appena iniziato il gioco, ogni giocatore avrà una sola città (la sua capitale) e una certa cifra in denaro variante da popolo a popolo. Tutte le altre settantadue città sono neutrali, presidiate da una piccola guarnigione, e aspettano solo che qualcuno le conquisti.
L'ambiente di gioco consta di una finestra sul paesaggio posta nella metà sinistra del video, della mappa di Illuria posta a destra, di una barra di menu a discesa in alto (è un gioco da mouse, anche se si può usare la tastiera) che appare premendo un tasto, una barra verticale di opzioni al centro, e un'area di informazioni in basso.
Il gioco è diviso in otto turni, uno per giocatore, in cui si compiono tutte le azioni: movimenti, combattimenti, e così via; i turni si susseguono fino a gioco finito. E' possibile scegliere se osservare o no i movimenti delle truppe avversarie comandate dal programma, ma comunque non si possono vedere le operazioni "interne" come la creazione di nuove unità o il rinforzo delle difese cittadine.
Puntando e premendo sulla mappa, sposteremo la visuale - che apparirà nella finestra a sinistra - in quel punto, in modo da vedere con precisione armate, città e altri "segni particolari", mentre la visuale sulla mappa è più stilizzata, in stile cartina geografica fisica, con grande uso di puntini colorati per indicare tutto.
In Illuria ci sono anche locazioni speciali, quali tempi, edifici e librerie. Entrando con una o più armate nei tempi, si riceverà una benedizione sotto forma di un punto di forza in più, mentre nelle librerie potrete scoprire informazioni utili sulla locazione di potenti oggetti magici sparsi tra i vari edifici. Questi oggetti devono essere recuperati e tenuti da un eroe, e danno bonus di +1, +2 e +3 in forza o attitudine al comando, a seconda dei tipi. Nel caso che riusciate a sconfiggere in battaglia un eroe nemico latore di certi oggetti, questi appariranno nella locazione della battaglia: potrete raccoglierli e aumentare la vostra potenza.
I combattimenti avvengono sia quando si conquistano città, sia quando due eserciti in viaggio si scontrano: apparirà una finestra con in alto e in basso le varie unità dei due eserciti coinvolti. Queste si combatteranno a vicenda secondo un preciso ordine: l'armata superiore sinistra contro la inferiore sinistra. La perdente è eliminata, e si continua così finché una delle due fazioni rimane senza "carne da cannone".
Warlords funziona solo su EGA e VGA in risoluzione 640 X 200 16 colori, richiede 640 K, sta su tre dischi da 5,25" e si pilota con tastiera o mouse (consigliato).

William Baldaccini

Amiga

I programmatori australiani della SSG riescono a dare l'impressione di non essersi rotti l'osso del collo nella produzione dei loro giochi, che però sono avvincenti e giocabili: due piccioni con una fava. Warlords è immediatamente giocabile, ha un'ambientazione suggestiva, un interessante territorio di gioco, una piccola abbondanza di giocatori, una piacevole atmosfera giocodiruoleggiante e una grafica non male. In verità, la grafica EGA non è il massimo come cromatismo; decisamente meglio la VGA, ma è a mio avviso un po' strampalato usare la risoluzione 640 X 200 (bruttina) quando c'è la 640 X 350 che piange sempre perché è poco usata. Warlords non ha veri difetti: il sistema di combattimento è un po' superficiale e non piacerà ai patiti della simulazione totale, ma giocatori meno esigenti - la maggioranza - avranno di che divertirsi, e non lo esauriranno tanto in fretta.

Globale 89%

A BARLETTA
COMPUTER SHOP
PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - AMIGA
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS.TECNICA E CONSULENZA QUALIF.
VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LUCAFILM PER AMIGA L. 49.000

The Games machine

STAR PLAYER

NIGHT SHIFT

L'annuncio diceva: "Cercasi operaio dai riflessi pronti per lavoro notturno, compenso adeguato alle effettive capacità, non si chiedono referenze particolari, rivolgersi Sig. Foreman", tutto sommato provare non costa nulla...

Tutti in città conoscevano la fama dell'industria Might & Logic e sapevano benissimo che era grazie allo sfruttamento del personale che questa era riuscita a diventare in brevissimo tempo un'aziende leader nel settore specializzata nella produzione su vasta scala dei giocattoli, tutti ispirati ai più famosi personaggi della Lucasfilm. Il loro campionario comprendeva infatti sia gli eroi cinematografici come Indiana Jones, Darth Fener (non saprò mai come si scrive!) o i robot di Guerre Stellari, sia quelli computeristici tipo Indiana Jones (ancora) o i personaggi di Loom e Maniac Mansion, il successo fu tale che i loro prodotti diventarono subito richiestissimi obbligando quindi la fabbrica ad incrementare la produzione e in seguito a ricorrere perfino ai turni notturni.

I coniugi Fred e Fiona Fixit non sapevano nulla di che cosa andavano incontro e così quando al momento dell'assunzione

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gli vengono accennati i lori compiti accettano con entusiasmo, convinti che il loro compito sia effettivamente di supervisione alla catena di montaggio computerizzata assolutamente indipendente. E così quella stessa notte vi presentate in tuta da lavoro dal vostro capo il quale vi informa su quella che sarebbe dovuta essere la produzione notturna minima assicurandovi una percentuale anche sugli eventuali pezzi extra che sareste riusciti a produrre. E così vi dirigete fischiettando verso la fatidica porta intravvedendo già la possibilità di fare subito un bel pisolino in attesa che il turno terminasse in tutta tranquillità; sarà un'assordante rumore di campanelle a farvi ben presto cambiare idea una volta entrati in offici-

na. Scoprirete infatti che la smisurata catena di montaggio non era effettivamente così perfetta come la si dipingeva, tanto per cominciare avevano risparmiato sull'impianto elettrico e così la prima cosa che vi toccherà fare e saltare su di una bicicletta per ricaricare pedalando il generatore, in seguito dovrete risalire fino in cima per avvitare un bullone difettoso e quindi assicurarvi che la spina che convoglia il materiale grezzo nell'alambicco sia inserita (in caso contrario un bel calcione rimetterà le cose a posto), allo stesso tempo bisogna assicurarsi che la temperatura del liquido in ebollizione sia quella corretta altrimenti non se ne fa nulla. Fatto questo pensavate finalmente di aver brillantemente risolto tutti i problemi e poter finalmente rilassarvi con una bella birra; niente da fare ovviamente, i giocattoli sono infatti composti di due parti che prima di arrivare alla fine riescono sempre (o quasi) a scombinarsi dando origine a esemplari palesemente fallati, vi toccherà quindi assicurarvi che tutti i nastri girino nel verso giusto e che soprattutto i due componenti arrivino alla giunzione finale nell'ordine corretto. E così senza nemmeno accorgersi arriva l'alba e vi così venite richiamati, ormai allo stremo delle forze nell'ufficio del capo che valuterà il vostro lavoro, se avrete adempiuto alle richieste verrete pagati, compresi gli straordinari (e comprese le meschine detrazioni per i pezzi venuti male) altrimenti licenziamento in tronco! La sera seguente il drammatico ritorno in fabbrica con i problemi che diverranno di giorno in giorno sempre più drammatici, senza contare infatti un roditore da dare in pasto alla pianta carnivora o da aspirare con il battitappeto oppure un'avvocato rompiscatole e irascibile da prendere assolutamente a calci senza indugio alcuno, scoprirete infatti che all'insegna del risparmio verranno progressivamente eliminati tutti i controlli computerizzati su ogni singola parte della catena di montaggio costringendovi da prima a provvedere alla colorazione richiesta, poi dovrete accertarvi che il detector che scarta i pezzi fallati sia in funzione, quindi controllare le valvole che spruzzano la vernice e il sistema di raffreddamento a ventola, per non parlare ancora del sistema di sostituzione degli stampi... Insomma nel giro di poche notti vedrete il vostro conto in banca crescere sempre più e la vostra casettina di volta in volta più accogliente, ma in compenso un lento e inarrestabile deterioramento del vostro equilibrio neurovegetetivo risulta assolutamente inevitabile, a quel punto cercate almeno di fare un bel punteggio! (Se lo volete sapere il mio record è 80856 punti, arrivando al tredicesimo turno; ovviamente si può fare di meglio, ma è proprio questo il bello dei videogiochi, o no?)

MAX

Amiga

Ho cercato di fare una recensione quanto più "tecnica" possibile con la speranza che possiate anche voi apprezzare la varietà delle situazioni che dovrete affrontare per proseguire nel livelli di Nightshift. Non ricordo infatti altro gioco che riuscisse a provocare altrettanta angosciosa frenesia in maniera oltretutto così "intelligente" e non di semplice velocità manuale; le cose da tener d'occhio sono infatti innumerevoli e diventano sempre di più proseguendo nel gioco fino a quando la catena di montaggio, liberata da ogni paratia, vi si presenterà in tutta la sua imponenza obbligandovi a quel punto a dei veri salti mortali nel tentativo di fare in modo che tutte le cose vadano per il verso giusto. Un'idea che definire brillante è dir poco realizzata in maniera impeccabile, lavorate anche la notte, ma fate di tutto per comprarvelo!

Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NAVY SEALS

al film omonimo le
vvincenti avventure delle truppe
peciali "NAVY SEALS", addestrate sulla base
ell piu' avanzate tecniche di guerra e delle
iu' micidiali tecnologie militari.
isponibile per C64 e AMSTRAD solo su
ARTUCCIA a Lit. 69.000 e inoltre per:
PECTRUM CASS a Lit. 19.500
MIGA a Lit. 29.000
TARI ST a Lit. 49.000

ocean

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

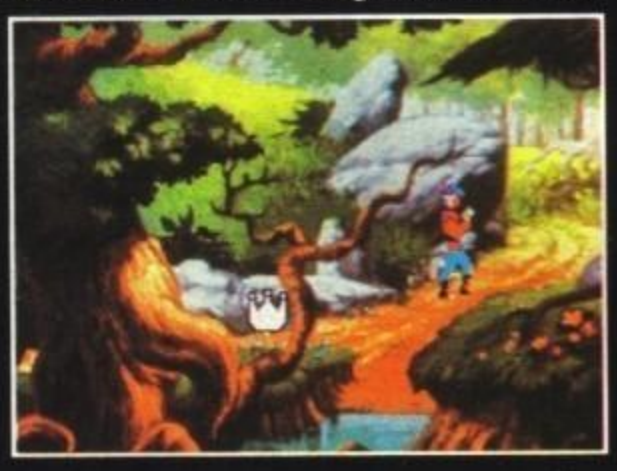
SIERRA PER PC VGA L. 99.000

Review

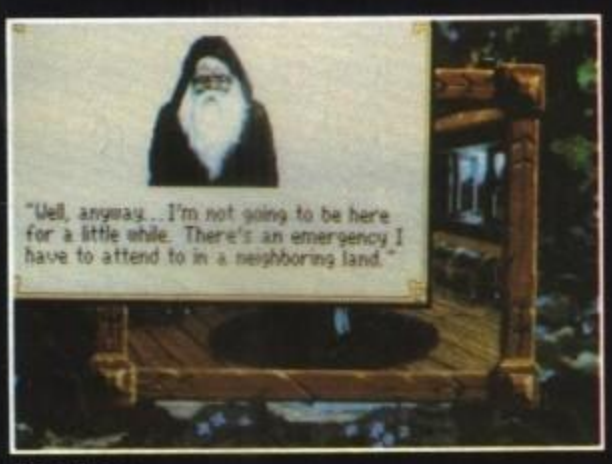
KING'S QUEST V

Alla Sierra hanno senza dubbio un reparto di centotredici persone addette esclusivamente a trovare i nomi per i nuovi giochi della software house a stelle e strisce: abbiamo potuto così assistere ad autentici capolavori di prosa e originalità come Leisure Suit Larry 1,2 e 3, Space Quest 1,2,3 e 4 e ora anche King's Quest 5. Hanno eguagliato il record di Rocky...

Ooooh, finalmente la Sierra s'è decisa a utilizzare i 256 colori della VGA! Il primo gioco a fruire di questa innovazione grafica è King's Quest V che incorpora alcune delle migliori schermate sinora viste sui monitor dei nostri PC. Tanto per restare in tema di novità vi preannuncio che la Sierra, oltre a un rinnovamento estetico, ha optato per una cura di bellezza totale e ha così ridisegnato interamente l'interfaccia utente, ma di questo parleremo più tardi...



La storia e lo scenario della quinta puntata della saga di King's Quest sono i soliti a cui ci ha abituato la software house americana: la classica fiaba con orchi malvagi, castelli e vecchi gufi parlanti.
Tanto per essere più precisi immaginate una splendida notte d'estate: avete alzato leggermente il gomito al baretto del quartiere e vi apprestate a far rientro nella vostra casupola quando, svoltato l'angolo, vi rendete conto, a metà tra l'incredulo e il terrorizzato, che quest'ultima è scomparsa praticamente nel nulla! Ecco, la storia di King's Quest è più o meno la medesima, solo che voi non impersonate un Mario Rossi chiunque, ma il famoso e potente re Graham e al posto della casetta è scomparso un intero castello con tanto di optionals e cotillons vari: una moglie affettuosa, una decina di servitori obbedienti, il biliardo, la sala giochi e la collezione completa dal primo numero di Playboy.



Per fortuna Cedric, il saggio pappagallo parlante ha visto tutto: è stato il malefico mago Manannan a fare razzia del suntuoso maniero! Non resta altro da fare che rivolgersi a un vecchio e gentile mago indirizzatovi da Cedric e sperare nel suo prezioso aiuto: aiuto che si materializza ben presto in un paio di utilissimi oggetti che potranno servirgli nel corso della missione.
Come accennato all'inizio uno dei cambiamenti principali rispetto ai precedenti giochi Sierra è la nuova interfaccia utente: il vecchio sistema comprendeva un menu con numerose opzioni e una finestra da cui inserire i vari comandi. Ora tutto ciò è stato rimpiazzato da una serie di icone che appaiono quando ci si muove nella parte superiore dello schermo: cliccando su una di queste icone (che rappresentano ognuna una possibile azione) e successivamente su un oggetto o su una persona verrà compiuta l'azione desiderata.

Mentre la presentazione è addirittura stupenda, non sono del tutto convinto dalla politica presente e futura della Sierra: il nuovo sistema non è niente male, ma in questo modo la Sierra potrebbe facilmente perdere la fama di software house regina nel campo degli adventure, Mah, non ci resta altro da fare che attendere fiduciosamente e giocare nel frattempo a King's Quest V e bearsi dei suoi 10 Mb di grafica mozzafiato e credetemi, non sono affatto pochi...

Traduz. di Simone Crosignani

PC

Per prima cosa non possiamo non complimentarci con la Sierra per lo straordinario utilizzo della VGA, finalmente sfruttata come si deve: i fondali sono davvero superbi e i personaggi hanno un'animazione a dir poco favolosa! La stessa cosa purtroppo non si può dire del sonoro monotono, gracchiante e assillante al tempo stesso: meno male che sono supportate quasi tutte le schede aggiuntive... E per quanto riguarda la giocabilità? Mah, sono rimasto sulle prime leggermente perplesso per la poca flessibilità del sistema a icone, ma dopo aver iniziato a giocare e aver ammirato l'immensa quantità di scenari tutti da visitare ed esplorare mi sono convinto che ancora una volta la Sierra ha fatto pienamente centro. Se solo usassero dei nomi un po' più originali...

Globale 85%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI MAGAZZINI! oltre 800 Mq
http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE CONSOLE

GAME BOY

ALLEYWAY 50000
AMAZING PENGUIN .. 60000
BASEBALL 50000
BATMAN 65000
BEACH VOLLEY 50000
BOXING 55000
BOXXLE 55000
BUBBLE GHOST 55000
BURAI FIGHTER 70000
CASTELVANIA 65000
CATRAP 55000
CHESSMASTER 60000
DEAD HEAT SCRA. 55000
DOUBLE DRAGON 60000
DR.MARIO 60000
DRAGON'S LAIR 60000
DEADALIAN OPUS 50000
DUCK TALES 60000
F1 BOY 70000
FINAL FANTASY 65000
FIST OF N.STAR 58000
FORTESS OF FEAR 50000
GODZILLA 60000
GOLF 50000
GODZILLA 60000
GREMLINS II 70000
HAL WREASTLING 55000
LOCK'N CHASE 50000
MERCENARY FORCE 60000
MOTOCROSS MAN 50000
NBA ALL STARS 60000
NEMESIS 55000
NFL FOOTBALL 60000
NINJA BOY 60000
PAPERBOY 55000
POWER RACER 60000
POWER MISSION 65000

AERO BLASTER 111000
ARROW FLASH 68000
ATOMIC ROBOKID .. 85000
AXIS 102000
BASEBALL 98000
BURRING FORCE 89000
COLUMNS 98000
CRACK DOWN 76000
CRYWONG 115000
CURSE 59000
CYBERBALL 68000
DANGEROUSE S. 89000
DARIUS II 124000
DARWIN 4081 68000
DICK TRACY 102000
DJ BOY 55000
DYNAMITE DUCK 76000
E-SWAT 63000
ELEMENTAL M. 98000
FATMAN 98000
FIRE SHARK 98000
GHOSTBUSTERS 68000
GRAIN GROUND 76000
HEAVY UNIT 102000
HELL FIRE 68000
INSECTOR X 85000
J.M. FOOTBALL 98000
JUNCTION 89000
KLAX 85000
LEYNOS 59000
MAGICAL HAT 72000
MEGA PANEL 76000
MICKEY MOUSE 76000
MOONWALKER 85000
NORTH STAR 81000
PHELIOS 89000
PSYC BLOOD 59000
RASTAN SAGA 68000
SHADOW DANCER .. 81000
SHITEN MYOOTH 89000
STAR CRUISER 85000
STRIDER 89000
SUPER VOLLYBALL 98000
TWIN HALK 111000
VOLFIELD 85000

PENGUINS WAR 50000
PIPE DREAM 60000
POPEYE 60000
Q BILLION 50000
QIX 50000
QUARTH 50000
REVENGE OF GAT. .. 50000
ROLAND CURSE 70000
ROBOCOP 70000
SHANGAI 65000
SKATE OR DIE 75000
SNOOPY 60000
SOLAR STRIKER 55000
SPIDER MAN 55000
SUPER MARIO L. 55000
TANSMANIA STORY 55000
TURTLESS 65000
TENNIS 55000
WORLD BOWLING ... 50000

ILLUMINATOR 39000
LIGHT BOY 60000
GAME BOY CONS. 169000

WHIP RUSH 59000
WONDERBOY II 76000
WRESTLER BALL 98000
GRANADA 98000
XDE 59000
ZOOM 59000

MEGADRIVE CONSOLE JAPAN 350000

MEGADRIVE CONSOLE + ALTERED BEAST...399000

ARCADE POWER....103000
JOYPAD SEGA.....49000
MEGADRIVE AD.....110000
JAPAN ADAPT.....39000

ALEX

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

Fax. 011/7731001

Posta. ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4 TORINO

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

SUPERFAMICOM CONSOLE 670000
SUPERFAMICOM+ 3 CARTUCCE 1050000

FINAL FIGHT 198000
F - ZERO 129000
POPOLOUS 149000
SUPER MARIO WORLD 4 149000
GRADIOUS III 149000
ULTRAMAN CLUB 149000
PILOT WING 149000
BOMBUZAL 129000
HOLE IN HOLE 169000

NEO·GEO

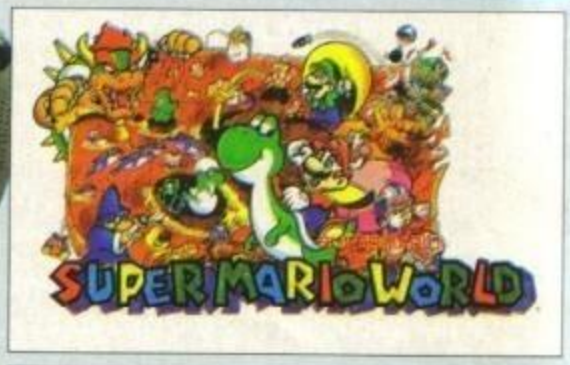
NEO GEO De Luxe System
con 2 pad + 1 cartuccia 990000

NEO GEO Console 750000

BOXING 400000
CIBERLIP 339000
MAGICAN LORD 335000
NAM 1975 339000
NINJA COMBAT 339000
RACING HEROES 339000
SUPER SPY 359000
TOP PLAYER GOLF 360000

LYNX

LYNX CONSOLE + 1 GIOCO A SCELTA 260000
BLOCK OUT 59000
BLUE LIGHTING 59000
CHIP CHALLENGE 59000
ELECTROCOP 59000
GRID RUNNER 59000
MS.PACMAN 59000
XENONPHOBE 59000
KLAX 69000
PAPERBOY 69000
ROADBLASTER 69000
RYGAR 69000
SHANGAI 69000
ZYBOT 69000



CONSEGNA IN 24-36 ORE
SU RICHIESTA ALL'ORDINE
PER MOTIVI DI SPAZIONONPOSSIAMO ELENCARE TUTTOIL MATERIALE DI NOSTRA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI MAGAZZINI! oltre 800 Mq.

SOFTWARE & HARDWARE

ALEX

Mail Service

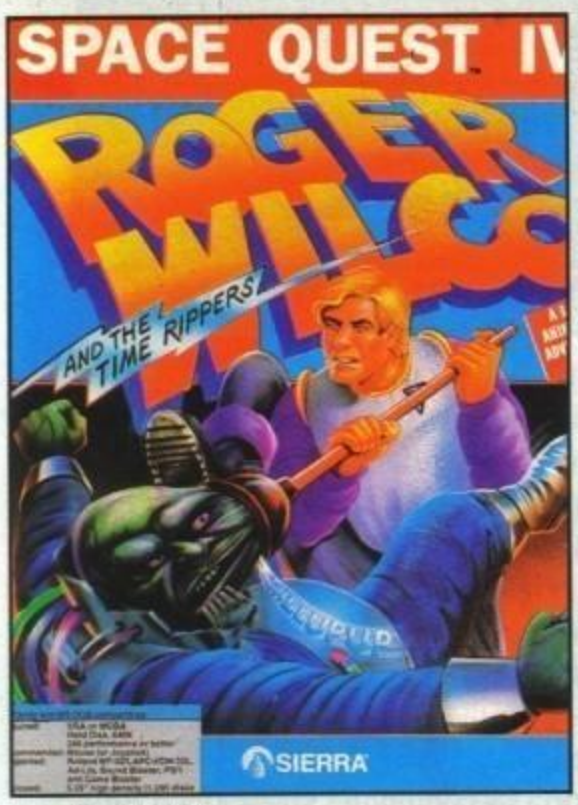
PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

Fax. 011/7731001

Posta. ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4 TORINO

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO



AMIGA

ARCADE

AWESOME 69000
BACK TO FUTURE II . 49000
BOMB JACK 35000
BLACK TIGER 29000
CADAVER 49000
CAPTIVE 59000
CHALLENGERS 59000
CHASE HQ II 29000
CAR VUP 29000
DRAGON'S LAIR II 99000
DUNGEON MASTER . 49000
DUNGEON MAST 2 ... 49000
E.S.W.A.T 29000
FACES 49000
FULL BLAST 59000
GHOULS'N GHOST .....
GOLDEN AXE 49000
GREMLINS 2 39000
HARD DRIVING 2 29000
INT.WRESTLING 49000
LEMMING 49000
LINE OF FIRE 29000
LOOPZ 49000
LUPO ALBERTO 29000
NIGHT HUNTER 49000
NARCO POLICE 29000
OBITUS 69000
OFF ROAD RACING .. 29000
PANG 29000
ROBOCOP II 29000
RAIMBOW ISLAND ... 29000
SHADOW OF THE B.2 69000
SHADOW WARRIOR . 29000
SLY SPY SECRET A. .. 29000
SPACE ACE 99000

STRIDER II 29000
S.T.U.N. RUNNER 29000
TEAM SUZUKI 49000
TETRIS III 49000
THE FINAL BATTLE . 49000
THE MIGHTY 35000
THE WARTH OF DE. . 69000
TOYOTA CELICA 49000
TURBO CHALLENGE 49000
TURRICAN 29000
TURRICAN II 29000
TEENAGE TURTLE ... 29000
U.N.SQUADRON 29000
X-OUT 29000
Z-OUT 29000

SPORT/AZIONE

BOXING MANAGER . 35000
BUDOKAN 49000
F 1 3D 49000
INDY 500 49000
I PLAY 3D SOCCER ... 59000
LOTUS TURBO 49000
OVER THE NET 39000
KICK OFF 2 29000
KICK OFF 2 1Mb 49000
PANZA KICK BOX. 29000
PLAYER MANAGER . 39000
PRO TENNIS TOUR ... 39000
PRO TENNIS TOUR 2 49000
STUNT CAR RACER .. 59000
TENNIS CUP 29000
TENNIS MANAGER ... 49000
TOURNAMENT Golf .. 25000
THE BASKET MAN. ... 39000
TV SPORT BASKET ... 49000

WORLD CHAMP.SOC. 35000

STRATEGIA.SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB 45000
1942 BATTLE HAW. .. 49000
ADV.DESTR.SIM 29000
A-10 TANK KILLER ... 69000
BATTLE COMMAND . 49000
BATTLE OF BRITAIN 49000
BLUE MAX 49000
DAS BOOT 49000
ELITE 59000
F 16 COMBAT PILOT . 59000
F 16 FALCON 59000
F 19 STHEALT FIGH. . 69000
F 29 RETALIETOR 49000
FALCON MISSION 1 .. 49000
FALCON MISSION 2 . 39000

HARPOON 59000
IMPERIUM 45000
M 1 TANK PLATOON 99000
M 4 SHERMAN 25000
MAGIC FLY 49000
MIDWINTER II .....
MIG 29 FULCRUM 59000
POWER MONGER 59000
SIM CITY 59000
SIM CITY TERRAIN .. 29000
SIM EARTH .....
WINGS 49000

ADVENTURE/R.P.G.

CHRONO QUEST II 59000
CODENAME ICEMAN 69000
COLONEL'S BEQ. 89000
CORPORATION 59000
DRAGON'S OF FLAM 59000
DRAKKEN 59000
DUCK TALES 59000
ELVIRA 99000
HEROE'S QUEST 59000
HEROE'S QUEST II 89000
LEISURE LARRY II 69000
LEISURE LARRY III .. 89000
MYSTERE 29000
KING QUEST 4 89000
MANIAC MANSION .. 59000
OPERATION ST. 59000
POLICE QUEST 2 69000
SPACE QUEST 2 59000
SPACE QUEST 3 69000
THE IMMORTAL 49000

MS-DOS

ARCADE

AFTER BURNER 59000
ALTERED BEAST 59000
BLOCK OUT 29000
CRASH COURSE 49000
DICK TRACY 49000
DOUBLE DRAGON II 29000
DRAGON'S LAIR 99000
DRAGON'S LAIR II 99000
GHOST BUSTER II 49000
GOLDEN AXE 49000
HARD DRIVING II 29000
OUT RUN 29000
RESOLUTION 101 29000
RAMBO III 49000
STRIDER 29000
SPACE ACE 99000
TEST DRIVE 3 65000
TETRIS 49000
TURBO OUT RUN 29000
WELLTRIS 59000
X-MEN 49000
X-MEN II 49000

STRATEGIA.SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB 79000
A-10 TANK KILLER ... 69000
BATTLETECH II 69000
BATTLECHESS II 69000
BLITZKREG 79000
BLUE MAX 59000
BUCK ROGERS 79000
CENTURION 49000
DRAGON STRIKE 69000
DAS BOOT 59000
F-15 STRIKE EAGLE 2 79000
F-16 FALCON AT 69000
F-16 COMBAT PILOT 59000
F-19 STHEALT FIG. ... 99000
FIGHTER BOMBER ... 69000
FINAL FRONTIER 59000
FLIGHT SIMULAT. .. 129000
FULL METAL PL. 39000
HARD NOVA 59000
HARPOON 79000
LEGEND OF FAERG. . 49000
LIGHT SPEED 89000
LIFE & DEAD II 49000
L.H.X. ATTACK C. 99000
MOON BASE 79000

MIG 29 FULCRUM 59000
M 1 TANK PLATOON 99000
MIDWINTER 79000
RAILROAD TYCOON 79000
RED BARON VGA 69000
SENTINEL WORLD II 59000
SIM EARTH 89000
SILENT SERVICE 2 59000
STAR FLIGHT 2 69000
STORMOVIK 59000
STRATEGO 69000
TYPHOON OF STEEL 69000
U.M.S. II 79000
WING COMMANDER 59000
WING COMM. MISS. . 39000
WOLF PACK 69000

ADVENTURE R.P.G.

CIRCUIT EDGE 59000
CODENAM.ICEMAN . 79000
COVER ACTION 79000
DON'T GO ALONE 45000
DRAGON'S WARS 72000
DRAGON'S FLAME 59000
DRAKKEN 59000
ELVIRA 99000
EYE OF BEHOLDER .. 69000
GOLD RUSH 59000
HOERES QUEST 99000
HEROES QUEST II 89000
HILLSFAR 59000
KING QUEST 4 79000
KING QUEST 5 99000
LEISURE LARRY I 49000
LEISURE LARRY II 69000
LEISURE LARRY III .. 89000
MANHUNTER II 59000
MANIAC MANSION .. 49000
NINJA REMIX 49000
POLICE QUEST 59000
POLICE QUEST II 69000
POOL OF RADIANCE 69000
PROFEZIA 39000
RISE OF DRAGON 89000
SEARCH OF THE King 59000
SORCERES ALL.Girl .. 79000
SPACE QUEST 2 59000
SPACE QUEST 3 69000
SPACE QUEST 4 99000
THE COLONEL'S BEQ. 99000
THE S.MONKEY ISL. . 69000
ZELIARD 59000
WONDERLAND 69000

SPORT/AZIONE

FOOTBALL MANA. ... 45000
INDIANAPOLIS 500 ... 45000
JHON MADDEN FOT. 59000
OVER THE NET 39000
KING OF THE BEA. ... 69000
KICK OFF 2 29000
PRO TENNIS TOUR ... 39000
SPORTING GOLD 59000
SPORT 4D BOXING ... 49000
TV SPORT FOOT. 59000
TV SPORT BASKET ... 59000
WORLD CUP '90 29000

ESPANSIONE 512Kb
PER A500 L.95.000

Supra Corporation

AMIGA 500

SUPRARAM 512Kb 150000
SUPRARAM RX 1-8Mb 330000
SUPRA HD 52Mb con 512Kb 1550000
SUPRA HD 105Mb con 512Kb 2170000

AMIGA 2000/3000

HD 44Mb REMOVIBILE Interno 1650000
HD 44Mb REMOVIBILE Esterno 1650000
CARTUCCIA SYQUEST 44Mb 250000
SUPRACARD 52Mb SCSI 980000
SUPRACARD 80Mb SCSI 1050000
SUPRACARD 105Mb SCSI 1730000
INTERFACCIA SCSI per A2000 265000
SUPRARAM 0/8 con 0Kb A2000/3000 265000
SUPRARAM 0/8 con 2Mb A2000/3000 499000
SUPRARAM 0/8 con 4Mb A2000/3000 730000
SUPRARAM 0/8 con 6Mb A2000/3000 960000
SUPRARAM 0/8 con 8Mb A2000/3000 1200000

MODEM

SUPRAMODEM 2400 Interno 290000
SUPRAMODEM 2400 Esterno 290000
SUPRAMODEM 2400 Interno con correzione d'errore . 410000
SUPRAMODEM 2400 Esterno con correzione d'errore . 410000

DRIVE ROTEC A500/2000/3000 180000
GENLOCK ECR MKII 399000
GENLOCK SEMIPROFESSIONALE 750000
SCANNER SHARP JX100 4096 Colori A500/2000 . 1650000
SCANNER MIGRAPH 400 Dpi 750000
PERFECT SOUND 3.0 Con Software 149000

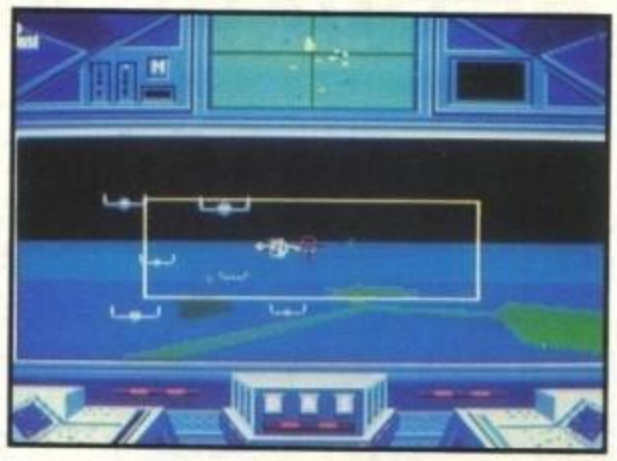
CONSEGNA IN
24-36 ORE
SU RICHIESTA ALL'ORDINE
PER MOTIVI DI SPAZIONONPOSSIAMO ELENCARE TUTTO IL MATERIALE DI NOSTRA COMMERCIALIZZAZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTION SIXTEEN/CINEMAWARE PER AMIGA L. 19.500

S.D.I.



Dopo la notizia del fallimento della Cinemaware, ritornano i titoli dei suoi "film interattivi" in versione budget. Questa volta l'avventura si svolge a 20.000 metri sopra la Terra. Non siete contenti?

Voi siete un giovane generale americano assegnato alla difesa dei sistemi S.D.I., lei invece è un'affascinante comandante russo alle prese con un gruppo di ribelli che vogliono tentare il colpo di stato. Riuscirete a salvarla e insieme a salvare il mondo? Il futuro è nelle vostre mani!
Così si apre la storia di S.D.I., uno dei primi giochi firmati Cinemaware e datato (in tutti i sensi NdMA) 1986. All'inizio del gioco vi troverete all'interno della vostra base americana sopra la terra e da qui potrete accedere a tre diversi pannelli di controllo: uno vi dice la situazione globale dell'attacco nemico sul mondo intero, uno vi segnala quanti satelliti di difesa sono guasti e necessitano quindi di una riparazione, e il terzo vi permette di accedere al sistema antimissili che descriverò più tardi. Se invece puntate il

cursore sul vostro personaggio, entrerete a bordo della vostra astronave e comincerete la parte arcade.
Il vostro compito è principalmente quello di fermare le astronavi nemiche russe sparandogli contro cercando di evitare così che riescano a disattivare i satelliti di difesa. Se qualche satellite viene danneggiato, dovrete attivare il sistema di riparazione e ripararlo. Una battaglia nello spazio quindi, che però richiede anche una certa dose di attenzione visto che più sparate, più energia consumate e quindi dovrete tenere d'occhio il livello di carburante per evitare di precipitare nel vuoto.
Nella vostra astronave troverete due schermi. Quello in alto è il radar principale con segnate le posizioni dei nemici e quelle dei satelliti e delle stazioni (quella americana e quella russa). Questo schermo servirà anche per visualizzare i vari messaggi che vi arrivano da terra. Lo schermo più grande al centro, invece, rappresenta il vostro "parabrezza", ed è da qui che controllerete i vostri movimenti. In oltre potrete accedere a un radar generale che vi permette di seguire la vostra astronave e tutti i movimenti dei nemici dall'alto su tutto il mondo.
Se venite colpiti il vostro scudo di sicurezza decrementerà la sua forza che, arrivata a zero, causerà la distruzione dell'astronave. Dovrete quindi prestare molta attenzione agli indicatori e quando il carburante sta per finire o lo scudo protettivo sta per mancare o qualche strumento viene danneggiato, non vi resta che atterrare alla vostra base per fare rifornimento ed eventualmente riparare l'astronave.
Oltre a questo combattere-riparare-atterrare-ripartire, dovrete stare attenti ai russi che per tre volte durante una partita tenteranno di distruggere gli Stati Uniti con dei missili nucleari. Appena riceverete questo tipo di allarme, scatterà un countdown di due minuti per cercare di riparare i satelliti guasti e atterrare alla base. Da lì dovrete ritornare ai vostri pannelli di controllo e selezionare quello centrale, cioè quello per la difesa dai missili. Questa sezione richiede riflessi prontissimi perché dovrete riuscire a sparare con un mirino contro dei missili che si muovono molto velocemente. Se però i satelliti di difesa funzionano, il compito sarà molto più facile, altrimenti sarà davvero difficile abbattere tutti i missili ed evitare il disastro.
Se questa sezione vi andrà bene, dovrete ritornare a combattere in volo e così per tre volte, fino a quando la bella russa rapita non invocherà il vostro aiuto. In quel caso avrete tre minuti per raggiungere la base spaziale russa, atterrare, e raggiungere la sala dove il comandante donna è tenuto prigioniero. Per farlo dovrete sparare con la vostra pistola laser contro delle guardie. Se riuscite ad arrivare a lei entro i tre minuti, la salverete e la... bacerete, se invece ci mettete troppo la troverete morta, e comunque sia il gioco proseguirà.
Dopo la sezione in Russia il gioco è quasi terminato, dovrete semplicemente aggiustare gli ultimi satelliti e distruggere le ultime astronavi nemiche. Al consiglio delle Nazioni poi toccherà valutarvi!

Stefano Gallarini

Amiga

S.D.I. è un giochino divertente e le tre sezioni arcade sono varie e accattivanti. La grafica, a parte le schermate statiche, non è bellissima come potremmo aspettarci da un gioco Cinemaware, ma va benissimo per i contenuti del gioco stesso. Malgrado l'apparente complessità della trama e le tante cose da fare, S.D.I. è davvero fluidissimo e giocabilissimo e non impiegherete molto a finirlo. Io l'ho concluso in 45 minuti. E' vero che una volta finito, non avrete più motivo di rigiocarlo perché diventerebbe noioso, ma visto il prezzo e la "firma" direi che è un gioco da inserire nella propria collezione. Se avete un mega di memoria poi potrete evitare i vari caricamenti e la scena del bacio nello spazio fra voi e la bella russa è davvero romantica. Un bel budget!

Globale 80%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVO !!!

CON

B.C.S.

VIA MONTEGANI,11
A MILANO
TEL. 8464960 Ric.Aut. FAX. 89502102

CENTRO CON PREZZI ALL'INGROSSO

AMIGA 500 NUOVA VERSIONE	L. 750.000
PC/AT EMULATOR PER AMIGA 500 INTERNO	L. 390.000
AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE	L. 1.600.000
ESPANSIONI PER A500 E A2000 A PARTIRE DA	L. 69.000
AT286/16 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR DUAL, TASTIERA	L. 1.350.000
AT386/25 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR VGA, TASTIERA	L. 2.500.000
PORTATILI VGA A PARTIRE DA	L. 3.500.000

E TANTI ALTRI ARTICOLI ... TELEFONATE!!!

CON IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

...

I PREZZI INDICATI SONO COMPRENSIVI DI IVA

...

SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEMMINGS

Leggendo con piacere sulle vostre missive che il gioco ha fatto impazzire anche voi (l'ho finito anche io e lo considero IN ASSOLUTO uno dei migliori mai realizzati), ecco la lista completa per tutti i livelli... Ma è sbagliata! Questo è quanto affermerete voi, ed è esattamente quanto ho affermato io trovando codici sempre differenti all'interno delle vostre buste (oltretutto sono diversi anche dai miei che ovviamente non potevano essere sbagliati). Provandoli sull'originale ho appurato che il gioco riconosce tramite un complesso algoritmo che non sono riuscito a decifrare ben più di un codice per ogni livello. Avenger 2, Stefano Zurlini, Mauro Logoratto, Loris Verga, Emanuele Laneri, Max... Abbiamo tutti quanti ragione!

FUN — TRICKY — TAXING — MAYHEM

1	.....	HBANLMFPDV	MFIBAJLNFS	NHMFHFALHV
2	IJHLDJBCCW	BINLMFHQDO	FIBIJLMOFL	HMFHFINMHC
3	NHLDHBADCR	BAJHLDIBEO	IBANLMFPFY	MFHFAJLNHX
4	HLDHBINECK	IJHLDIBCEX	BINLMFIQFR	FHFIJLHOHQ
5	LDHBAJLFCT	NHLDIBADEU	FAJHLDHBGT	HFANLMFPHN
6	DHBIJLLGCM	HLDIBINEEN	IJHLDHFCGM	FINLMFHQHW
7	HBANLLDHCJ	LDIBAJLFEW	NHLDHFADGJ	FAJHLDIBIW
8	BINNNDLICK	DIBIJLLGEP	HLDHFINEGS	IJHLDIFCIP
9	BEKJMDHJCL	IBANLLDHEM	LDHFAJLFGL	NHLDIFADIM
10	IJHMDHBKCN	BINLLDIIEV	DHFIJLLGGU	HLDIFINEIV
11	NHMDHBALCK	BAJHMDIJEX	HFANLLDHGR	LDIFAJLFIO
12	HMDHBINMCT	IJHMDIBKEQ	FINLLDHIGK	DIFIJLLGIX
13	OLHCEKNNCO	NHMDIBALEN	FAJHMDHJGM	IFANLLDHIU
14	DHBIJLMOCV	HMDIBINMEW	IJHMDHFKGV	FINLLDIIIN
15	LCENLMDPCL	MDIBAJLNEP	NHMDHFALGS	FAJHMDIJIP
16	BINLMDHQCL	DIBIJLMOEY	HMDHFINMGL	IJHNDIFKIY
17	BAJHLFHBDO	IBANLMDPEV	MDHFAJLNGU	OJMDIFALIY
18	IJHLFHBCDX	BINLMDIQEO	DHFIJLMOGN	HMDIFINMIO
19	NHLFHBADDU	BAJHLFIBFR	HFANLMDPGK	MDIFAJLNIX
20	HLFHBINEDN	IJHLFIBCFK	FINLMDHQGT	DIFIJLMOIQ
21	LFHBAJLFDW	NHLFIBADFX	FAJHLFHBHW	IFANLMDPIN
22	FHBIJLLGDP	HLFIBINEFQ	IJHLFHFCHP	FINLMDIQIW
23	HBANLLFHDM	LFIBAJLFFJ	NHLFHFADHM	FAJHLFIBJJ
24	BINLLFHIDV	FIBIJLLGFS	HLFHFINEHV	IJHLFIFCJS
25	BAJHMFHJDX	IBANLLFHFP	LFHFAJLEHO	NHLFIFADJP
26	IJHMEHBKDQ	BINLLFIIFY	FHFIJLLGHX	HLFIFINEJY
27	NHAFHBALDN	BAJHMFIJFK	HFANLLFHHU	LFIFAJLFJR
28	HMFHBINMDW	IJHMFIBKFT	FINLLFHIHN	FIFIKLLGJL
29	MFHBAJLNDP	NHMFIBALFQ	FAJHMFHJHP	IFANLLFHJX
30	FHBIJLMODY	HMFIBINMFJ	IJHMFHFKHY	FINLLFIIJQ

■ CHAOS STRIKES BACK

Per facilitare non poco l'acclamatissimo seguito di Dungeon Master seguite le istruzioni di Bruno De Zolt: trovate un dragone e lanciate un MON-ZO-GOR-SAR, ora premete ESC per mettere in pausa e digitate tenendo premuto il tasto ALT "LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN" (senza virgolette, of course), riprendete il gioco e attaccate il dragone, otterrete così una Firestaff che vi renderà invincibili!
Sempre per questo gioco un primo doveroso saluto con complimenti a VICTOR che ci ha inviato tutte le mappe e gli incantesimi, hai fatto un lavoro veramente eccezionale! Il tuo dischetto è

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ora nelle mani di MA che mi ha promesso di occuparsene quanto prima...

■ THE KILLING GAME SHOW

Quando raggiungete un livello, prima di premere FIRE per giocarlo, premete il tasto HELP e vi verrà mostrata tutta la mappa!!!

Un'ultima cosa...
Quando telefonate in redazione per avere consigli sui giochi ricordate che ve li diamo (se avete fortuna, se non siamo presissimi, se sappiamo qualcosa e se lo chiedete gentilmente) SOLO se avete l'originale, e quindi quando chiamate tenete sotto mano la confezione e le istruzioni perché vi faremo una domanda in proposito. E non pretendete di avere l'informazione per forza, NON SEMPRE abbiamo finito il gioco da voi richiesto! Abbiate pietà!

MAX

RIPRISTINAZIONE TEMPORALE EFFETTUATA...

A quasi un anno di distanza dall'uscita di Time Machine finalmente ci è stata inviata la soluzione completa dal volenteroso lettore MARCO BRAZZODURO che ci ha spiegato come completare l'enigmatico gioco della Vivid Image. Ad essere sincero adesso che ho letto tutto quanto l'impresa non mi sembra nemmeno più tanto difficile (per non dire addirittura elementare). Succede sempre così... Anche dopo le correzioni dei compiti di matematica!

Cominciamo come al solito con alcune premesse preliminari, il gioco si sviluppa i cinque epoche differenti ognuna delle quali divisa a sua volta in cinque settori. Operiamo quindi una numerazione progressiva da sinistra verso destra cominciando ovviamente dal periodo preistorico in modo da identificare biunivocamente tutti e 25 gli schermi. Con i primi quattro tasti funzioni si posano e utilizzano altrettanti teletrasportatori mentre con i numeri dall'uno al cinque si accede alle varie epoche storiche, una volta che queste siano state ricreate. Sulla mappa il colore verde significa che le cose vanno bene, il giallo segnala un equilibrio precario mentre il rosso indica pericolo imminente. Già che ci sono vi dico anche il cheat-mode così non dovreste proprio più avere alcun inconveniente: digitate DIZZY nella tabella dei record e potrete anche spostarvi age-

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA
SUPERGAMES
In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

COMMODORE AMIGA 500 Garanzia Italiana con 100 programmi	L.	750.000
COMMODORE AMIGA 2000 ultima versione con AMIGA VISION	L.	1.500.000
COMMODORE AMIGA 2000 come sopra + Hard Disk 20 Mb	L.	2.000.000
Espansione 512K COMMODORE A501	L.	150.000
Espansione 1.5 Mb x AMIGA 500 Interna	L.	250.000
Espansione 2 Mb Autoconfigurante Esterna x AMIGA 500/1000	L.	390.000
Espansione Spirit Technology 4 Mb x AMIGA 500 Interna	L.	550.000
Drive Interno x AMIGA 500	L.	150.000
Drive Interno x AMIGA 2000	L.	150.000
Drive Esterno x AMIGA 500 (Meccanica NEC)	L.	150.000
POWER KCS PC Board x AMIGA 500 MS-DOS 4.01 Italiano	L.	650.000
Hard Disk A590 COMMODORE x AMIGA 500	L.	750.000
Espansione Microbotics 2 Mb Esp. a 8 Mb x AMIGA 2000	L.	499.000
Mouse Ottico x AMIGA 500/1000/2000	L.	140.000
VIDEON III x AMIGA	L.	599.000
Controller + MD SCSI Quantum 40 Mb 11 MS x AMIGA 2000	L.	1.290.000
Hard Disk GVP Series 2 - 40 Mb x AMIGA 500	L.	1.250.000
Digilizzatore Audio/Video x AMIGA	L.	390.000
Favoloso Audio Master 3 x AMIGA	L.	99.000
Scanner 400 DPI x AMIGA	L.	490.000

SI AVVISA LA SPETTABILE CLIENTELA CHE DAL 15 APRILE 1991 CI TRASFERIREMO IN
VIA VITRUVIO N°37

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA
SI EFFETTUANO SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTERMAIL

VENDITA PER CORRISPONDENZA
COMPUTER, ACCESSORI, HARDWARE E SOFTWARE

20020 ARESE (MILANO) - Via Matteotti, 21 - Tel./Fax (02) 93.58.00.86 - (02) 93.58.17.22
(0337) 27.73.89 Il sabato pomeriggio e fino alle 20 gli altri giorni
(uscita tangenziale Milano-Como - 1a dopo barriera Terrazzano)
orari dal Lunedì al Venerdì 9,00 - 17,00

IMPORT E VENDITA DIRETTA SU RETE NAZIONALE TRAMITE CORRISPONDENZA

PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA AL 02/93580086 - 02/93581722 - 0337/277389

SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO POSTALE IN TUTTA ITALIA
MAGAZZINO DI VENDITA CON PREZZI DI INGROSSO

RIVENDITORI ENTI, SCUOLE, DITTE
SCONTI PER QUANTITATIVI - CONVENZIONI

AMIGA 500: ESPANSIONI

ESPANSIONE DI MEMORIA A 1MB L. 79.000
ESPANSIONE DI MEMORIA A 1MBcon clock L. 89.000
ESPANSIONE DI MEMORIA A 2MB ~~L.230.000~~
sconnettore (clock) scontato aL.219.000
ESPANSIONE 2,5MB TOTALIclock L.289.000
ESPANSIONE 4MB (TOTALI 4,5MB) L.650.000
ESPANSIONE 2MB AUTOCONFIGURANTE
esterna AMIGA 1000 L.399.000
ESPANSIONE MEMORIA 2MB AUTOCONFIGURANTE
espandibile A8MB x AMIGA 2000 originale L.370.000
ogni 2MB in più L.200.000

AMIGA 500: ACCESSORI

MOUSE DI RICAMBIO AMIGA
con mouse Pad (tappetino) omaggio A MICROSWITCH
L. 49.000
AMIGA TRACKBALL
sostituisce il MOUSE, ha una sensibilità superiore, ed evita il noioso spostamento continuo del mouse, tramite una sfera di precisione fissa L. 79.000
BOOT DF1
Dispositivo che permette di usufruire del disk drive esterno come se fosse il DFO, evitando l'usura del DF stesso L. 19.000
ANTIRAM
Dispositivo che permette di autoescludere ogni espansione, su programmi che lo richiedano L. 19.000
ANTIDRIVE
Dispositivo che permette di scollegare i drive esterni L. 19.000
MOUSE SELECTOR
Permette di usare nella stessa porta 1 contemporaneamente mouse e joystick L. 25.000
SCART SELECTOR
Permette di collegare alla SCART l'AMIGA o un altro dispositivo con ingresso SCART e di selezionare uno dei due segnali L. 59.000
4 JOI INTERFACE
Permette di giocare in 4 giocatori con un unico computer sui giochi predisposti L. 19.000

SCONTI PER QUANTITATIVI

VENDITE TRAMITE SERVIZIO POSTALE
IN CONTRASSEGNO
PAGAMENTO AL POSTINO

AMIGA 500: DISK DRIVE

DISK DRIVE ESTERNO MECCANICA SLIM PER AMIGA 500/1000/2000
con sconnettore e passante L.135.000
DISK DRIVE COME SOPRA CON CONTATRACCE
e sconnettore e passante L.189.000
DISK DRIVE INTERNO x AMIGA 500/2000 L.135.000
DISK DRIVE ESTERNO 5 1/4per emulatori MSDOS
360K DOS 880K AMIGADOS su 5 1/4 L.249.000

PREZZI AL PUBBLICO IVA COMPRESA

SYNCRO EXPRESS III°

Se hai l'AMIGA, e un secondo drive questo prodotto non puoi assolutamente perderlo.
Qualsiasi programma originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza.
Copia qualsiasi formato anche MS DOS 3,5 MAC, ATARI, etc. su dischi 3,5 fino 80 tracce 2 facciate.
Semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. La sua forza è che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco in soli 39 secondi.
Il solo copiatore hardware Lire 70.000
Il copiatore più un secondo drive con sconnettore, slim meccanica e passante Lire205.000

NUOVI PRODOTTI

INTERFACCIA 4 JOYSTICK AMIGA
(Per giocare in 2 contro 2) L. 19.000
INTERFACCIA PER COLLEGARE JOYSTICK
STANDARD (QUALSIASI 9POLI) SU PC L. 50.000
HARD DISK 40MB CON ESPANSIONE RAM A 1MB
AMIGA 500 25mls SUPRA CORPORATION FAST FILE SISTEM L.990.000
HARD DISK CARD 40MB A2000 SUPRA CORPORATION
25mls FAST FILE SISTEM CON 512K L.900.000
SUPRA MODEM 300/1200/2400 ESTERNO L.299.000
SIPRA MODEM 300/1200/2400 SLOT AMIGADOS 2000 L.320.000
VIDTECK GENLOCK BROADCASTING
VIDEOMASTER/SCANLOCK II L. 1.990.000

NOVITA'

AMIGA STEREO BOX
Coppia di casse acustiche preamplificate stereo autoalimen-tate, per ottenere musiche ed effetti sonori di alto livello da AMIGA 500/1000/2000 design modernissimo L. 75.000
KIK START 1.2 1.3 e VICEVERSA
Dispositivo che permette di ottenere i 2 sistemi operativi, potendo usufruire dell'intera softeca AMIGA dall'inizio alla fine L. 99.000
PROSOUND GOLD PLUS
Digitalizzatore audio stereofonico con ottimo program-ma, PROSOUND DEGNER EIDER SOFT L.139.000
PAL GENLOCK II PLUS (FADER FINE, dissolvenza ottimale)
Dispositivo grafico che permette di sovrapporre e registrare, 2 fonti video (AMIGA e videoregistratore o telecamera).
Ottimo per titolazione dissolvenze, videoclip L.369.000

MIDI

INTERFACCIA MIDI PROFESSIONALE COMPATIBILE MUSIC x etc.con 2 ingressi 3 uscite 1 passanteL.69.000

APPETIZER

Ottimo pacchetto SOFTWARE con programmi di videoscrittura, PAINT, musica e composer, gioco omaggio L. 39.000

AMIGA ACTION REPLAY II X AMIGA 500/2000

Dispositivo hardware, che permette di sproteggere programmi, freezarli, crea giochi trainer, ricerca le poke per avere vite infinite, hard copy video, effetto moviola per rallentare i giochi
La più potente FREEZER-UTILITY CARTRIGE
L.159.000 AMIGA 500
L.180.000 AMIGA 2000

MODEM

VELOCITA' 300/1200 BAUD L.150.000
VELOCITA' 300/1200 VIDEOTEL L.290.000
VELOCITA' 300/1200/2400 BAUD L.330.000
VELOCITA' 300:1200/2400 VIDEOTEL L.360.000

MODULATORE AMIGA

Permette di collegar un TV senza scart o, un monitor ingresso video composito ad AMIGA L. 45.000

DRIVE INTERNO AMIGA 2000

Originale Commodore L.160.000

SCANNER GOLDEN IMAGE

16 tonalità di grigio, 400 punti, con software grafico TOUCH UP completo per collegamento a tutti gli AMIGA L.399.000

ALIMENTATORE RICAMBIO AMIGA

L. 99.000

HARD DISK GVP II 25mls

AUTOBOOTING, FAST ROM, espandibile a 8MB RAM sulla stessa OK piastra, completo di alimentazione incorporata SWITCHING
20MB PER AMIGA 500 L. 890.000
42MB PER AMIGA 500 L.1.050.000
52MB PER AMIGA 500 L.1.150.000
42 MB SU SKEDA ESPANDIBILE A 8MB RAM L.1.050.000
Ogni 2MB in più di RAM L. 250.000

DITTE: FATE RICHIESTE DI PREVENTIVO TRAMITE FAX AL 93580086

SI EFFETTUANO INSTALLAZIONI PERSONALIZZATE, RIPARAZIONI ANCHE A DOMICILIO, CONSEGNE: VENDITE SU APPUNTAMENTO EXTRA ORARIO, CONSULENZA GRATUITA IN LOCO PER I PROPRI CLIENTI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

20020 ARESE (MILANO) - Via Matteotti, 21 - Tel./Fax (02) 93.58.00.86 - (02) 93.58.17.22
(0337) 27.73.89 il sabato pomeriggio e fino alle 20 gli altri giorni
(uscita tangenziale Milano-Como - 1a dopo barriera Terrazzano)
orari dal Lunedì al Venerdì 9,00 - 17,00

COMPUTERMAIL

CAVI

CAVO SCART STANDARD
Collegamento AMIGA L. 20.000
CAVO STAMPANTE CENTRONIC L. 10.000
CAVO SERIALE MODEM L. 20.000
DATA SWITCH, per collegamento di più STAMPANTI o PERIFERICHE CENTRONIC ad AMIGA L. 60.000
RS232 SPECIAL CABLE
Cavo adatto per giocare tra due computer (esempio scacchi, Flight Simulator etc.) oppure per passaggio dati (link) L. 35.000

ATONCE AT EMULATOR 286 MULTITASKING

ATonce-Amiga è un emulatore 80286 che gira a 8 MHz. È anche il primo emulatore che funziona in multitasking su Amiga 500.
ATonce è totalmente MS DOS multitasking compatibile e può girare insieme all'AMIGADOS.
ATonce-Amiga è compatibile inoltre con gli hard disk Amiga. Il drive interno viene convertito a 720 Kb MS DOS mentre i drive esterni, sia da 3,5" che da 5,25", sono convertiti al loro equivalente MS DOS. Le porte seriale e parallela sono pure completamente convertite e disponibili sotto MS DOS.
Il mouse Amiga viene riconfigurato come un mouse Microsoft compatibile. L. 369.000
ADATTORE AMIGA 2000 L. 149.000
NEW

ACCESSORI

SOTTO STAMPANTE 80 COLONNE
con portacarta L. 29.000
KIT DI PULIZIA DISK DRIVE 3 1/2 POLLICI L. 8.000
TAPPETINO MOUSE L. 9.000
NUOVO SOFTWARE VIDEOSCRITTURA C1TEXT 3PLUS CLOANTO L. 79.000

TAVOLETTA GRAFICA PROFESSIONALE

con software gestione per AMIGA 500/2000 L. 690.000

È DISPONIBILE LA GAMMA DEI DISKETTI FRED FISH DI PUBBLICO DOMINIO AGGIORNATA AL N° 400 RICHIEDETE IL CATALOGO SU DISCO INVIANDO L. 9.000

STAMPANTI

NEC 24 AGHI
Nuovo 80 colonne 200 cps 24 aghi MULTIFONT (da pannello) LQ P20 carta da lettera e modulo continuo L. 599.000
come sopra 132 colonna P30 L. 899.000
NEC P60 PROFESSIONALE = NLQ
con possibilità KIT color 200 cps L. 990.000
80 COLONNE KIT COLOR
carta lettera e modulo continuo L. 250.000

VIDEON III

Nuovo digitalizzatore d'immagini a colori da telecamera o video registratore, SPLITTER automatico, OVERSCAN PAL VHS e SUPERVHS, BIPASS che permette di visualizzare, a monitor l'immagine da digitalizzare 24 BIT (8 per cromatica) 16777216 colori
TELEFONARE

SCHERMO ANTIRIFLESSO E ANTIRADIAZIONI

Elimina oltre ai fastidiosi riflessi, anche le radiazioni X e UU molto pericolo per lo stato di salute degli occhi, materiale certificato scientificamente L. 179.000

SCHEDA JANUS AT 286

1MB emulazione MS DOS AMIGA 2000, compresa di DOS, drive da 5 1/4 1,2 MB istruzioni d'uso e manuali d'installazione
GARANZIA COMMODORE ITALIA
OFFERTA SPECIALE L.1.300.000
SE HAI GIA' LA SKEDA JANUS XT E VUOI RADDOPPIARE LA SUA VELOCITA' RENDENDO, MIGLIORE IL TUO LAVORO ORA PUOI CON LA FAVOLOSA TURBO XT a L. 150.000
SEMPLICISSIMA INSTALLAZIONE DIRETTAMENTE SULLA JANUS

STAMPANTI

STAR
LC 20 BIDIREZIONALE GRAFICA 80 COLONNE MILTIFONT (8 selezionabili da pannello esterno) carta da lettera o modulo continuo meccanica tedesca 200 cps NLQ L. 369.000
LC 200 come sopra a colori 8 FONT 200 cps NLQ L. 499.000
MANNESMAN
MT 81 BIDIREZIONALE GRAFICA 80 colonne 160 cps CARTA DA LETTERA E MODULO CONTINUO NLQ L. 289.000
COMMODORE
MPS 1230 BIDIREZIONALE GRAFICA 80 colonne con doppia interfaccia (64 e CENTRONIC AMIGA PC) carta lettera e modulo continuo 160 cps NLQL. 289.000
MPS 1270
Come sopra ma a getto di inchiostro
SUPER NLQ L. 350.000
MPS 1550
A colori 80 colonne grafica AMIGA e C64 L. 399.000

OFFERTA SPECIALE AMIGA 500 512K

Compreso: alimentatore, mouse, 3 diski di sistema uno di apprendimento, 3 manuali in italiano, versione 1.3 con nuovo FAT AGNUS 8372, espandibile a 1MB su piastra L. 690.000
Game omaggio ORIGINALE
COME SOPRA CON 1MB DI RAM L. 769.000
COME SOPRA CON 2MB DI RAM L. 900.000

COMMODORE 64

DRIVE OC118 compatibile 100% con ROM e lettura veloce, 5 1/4, compreso ALIMENTATORE, MECCANICA SLIM L. 219.000
CARTUCCIA TURBO DISK PER VELOCIZZARE, FORMAT-TARE, CERCARE DIRECTORI, MONITOR L.M L. 25.000
CARTUCCIA DI SPROTEZIONE MK II per passaggio programmi da nastro a disco, o viceversa, o disco, disco L. 60.000
SMART CARD = PERMETTE DI MEMORIZZARE IN EPROM 32K DI PROGRAMMA L. 49.000
COMMODORE 64 COMPUTER, COMPLETO IN ITALIANO L. 269.000

HARD DISK

52MB+2091 CONTROLLER
AUTOBOOTING Commodore espandibile 2MB
OFFERTA SPECIALE L.1.100.000

MONITOR

STEREOFONICO NUOVO MODELLO PHILIPS 8833 II ERGONOMICO 14", ANTIRIFLESSO, CON CAVI COLLEGAMENTO L. 470.000

DISKETTI

OFFERTA PORTA DISKETTE 3 1/2 o a scelta 5 1/4 con serratura e separatori diski
50 posti L. 13.000
100 posti L. 15.000
DISKETTI 3 1/2 DSDD 135 TPI OTTIMA QUALITA' OFFERTA
10 pezzi L. 9.000
20 pezzi L. 16.000
50 pezzi L. 39.000
100 pezzi L. 75.000

JOYSTICK

JOYSTICK A MICROSWITCH COMPETITION PRO 5000 ALTA' SENSIBILITA' L. 25.000
JOYSTICK SWITCH PI A6MICROSWITCH
con autofuoco, ventose e manico in acciaio L. 19.000

MEMORIE DI ESPANSIONE

SIP/SIM moduli da 1MB 80hs L. 120.000
411000/511000RAM 1MB x 8 1 MB DI BANCO L. 110.000
MEMORIE 44C256 256 x 4 1MB DA BANCOL. 59.000

PER PC

SCANNER 105 mm 16 TONALITA' DI GRIGIO 400DPI CON SOFTWARE OCR, COMPATIBILE MICROSOFT L. 299.000
DISK DRIVE ESTERNO 3 1/2 720K CON CAVI E CABINET L. 290.000
DISK DRIBVE ESTERNO COME SOPRA 1,44M L. 319.000
DISK DRIVE ESTERNO 5 1/4 360/1,2MB L. 260.000
HARD DISK ATBUS 40MB 25mls L. 500.000
DRIVE INTERNO 720K 3 1/2 L. 109.000
DISK DRIVE INTERNO 1,44MB 3 1/2 L. 119.000
DISKETTI 3 1/2 POLLICI 1,44 MB 50pz L. 80.000
JOYSTICK ANOLOGICO CON VENTOSE E SKEDA
JOYSTICK DOPPIA L. 49.000
CONTROLLER HARD DISK ATBUS L. 69.000
SCHEDA MIDI, COMPRESO DIGITALIZZATORE AUDIO, PRESA JOYSTICK E SOFTWARE "SOUND BLASTER" new L. 319.000
MOUSE GENIUS GM 6000 COMPRESO TAPPETINO, PORTA MOUSE, ADATTATORE 9-25 E SOFTWARE PITTORI HALO III COMPATIBILE MICROSOFT L. 79.000
COME SOPRA SENZA SOFTWARE GRAFICO L. 50.000
ADATTATORE PC/TV SCART CGA L. 169.000
GARD HARD 20MB, HARD DISK + CONTROLLER SU SKEDA 25 mls L. 450.000
COME SOPRA 32MB L. 550.000
MOLTISSIMI TIPI DI SKEDE PC A STOK

DISPONIBILE HARDWARE E SOFTWARE AMIGA/PC/COMMODORE 64/ATARI

PC personalizzati su richiesta del Cliente

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CURSORE & BIT LINE

Via Campo dei Fiori,35-20026 Novate Mil. (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283

Via Corridoni,35-20017 Rho (MI)
Tel.02-93504891 Fax.02-93504893

Offerta lettori TGM

AMIGA 500 MEGA APPETIZER
(Amiga 500 1 Mb Ram, WP, Prg. di grafica, Prg. musicale, Gioco)
Lit. 839.000

AMIGA 2000 DTV*
(Amiga 2000, Hard disk 20 Mb, Genlock, TV text, TV Show)
Lit. 2.650.000

Hard Disk 20 Mb Autoboot per Amiga 2000*
Lit. 590.000

Monitor Philips 8833 II
Lit. 460.000

Monitor Philips VGA 9809
+
Scheda flicker fixer per A2000
Lit. 940.000

Offerte MS-DOS

PC PACKARD BELL PB286
Microprocessore 80286 - 1 Mb RAM
HD 40 Mb - 1 FDD - 1.44 - 1 FDD 1.2
Porta Mouse - 2 RS232 - 1 Parallela
Scheda Grafica VGA Monitor a colori Philips VGA
Tastiera estesa Ita - Dos 4.01 - Lotus Works
Lit. 2.290.000

NOTEBOOK 286 Packard Bell
Microprocessore 80286 - 1 Mb Ram (esp. 8 Mb su M.B.)
HD 20 Mb - 1 FDD 1.44 - Display VGA/LCD/32 livelli grigio
1 RS232 - 1 Parallela - Peso 3.5 Kg.
Batteria - Carica batteria - Borsa - Dos 4.01
Lit. 3.950.000

Scheda VGA 1 Mb 1024 x 768
Lit. 329.000

*** OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO**

TUTTI I PREZZI INDICATI SONO IVA COMPRESA

MATRIX

COMMODORE CITIZEN

SAMSUNG TRUST DATEL

AMIGA ACTION REPLAY L. 155.000
RAM MASTER 1.5 Mb PER A500 (VUOTA) L. 120.000
AD RAM PER A500 (VUOTA) L. 325.000
SYNCRO EXPRESS AMIGA L. 95.000
VIDEON 3 AMIGA L. 525.000
MINI MIDI L. 55.000
MIDI MASTER (1 IN, 1 THROUGH, 3 OUT) L. 85.000
DRIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 150.000

DISK BULK 3.5. 2F2D L. 750
DISK VERBATIM 3.5. 2F2D L. 1.250
DISK BULK 5.25. 2F2D L. 650

ORDINE MINIMO 100 DISCHETTI

CONTROLLER ALF 2 SCSI PER AMIGA 2000 L. 450.000

CONTROLLER ALF 3 SCSI PER A 2000 L. 610.000

CONTROLLER OCTAGON SCSI PER A 500
CON HARD DISK QUANTUM 40 Mb
L. 980.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!

✳ POWER PC BOARD L. 650.000 ✳

VISITATE LA NUOVA SEDE DI VIA MONGINEVRO 1 A TORINO

Telefonateci o scriveteci per avere il nostro listino

VIA MASSENA 38/H - 10128 Torino - Tel. 011/5613232

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

volmente da uno schermo all'altro premendo i tasti A-S.

ERA PREISTORICA

Si comincia dalla terza zona, dovendo raffreddare la temperatura sembra evidente il dover collocare i tre macigni sugli altrettanti crateri, andate quindi a sinistra e piazzate il primo teletrasportatore (F1) qui nella seconda zona; a questo punto rompete le uova e fatevi trasportare dalla pterodattilo fino alla zona numero cinque e posizionate qui il secondo trasportatore (F2) vicino alla grotta. Premete F1, stordite le scimmie con la scarica elettrica e quando queste compaiono nella finestrella premete F2 per portarle assieme a voi in prossimità della caverna. Proseguite il procedimento fino a quando l'indicatore del quinto schermo non diventa verde e quindi potete accedere alla seconda era.

ERA GLACIALE

In questo caso la prima preoccupazione è quella di riscaldare la temperatura e quindi togliete i macigni dai crateri nella zona 8, raggiungete la zona 10 e posizionate il terzo teletrasportatore (F3), andate alla settima zona avvicinatevi alla legna e quando questa compare nella casella trasportatela con voi vicino premendo F3. Premete F1, rompete le uova e lasciatevi cadere sulla prima zona in prossimità della fiamma (potete anche posizionarvi nella corrispondente posizione dell'era glaciale e quindi premere 1 oppure attraversare la palude con attenzione), premete F3 accendendo un bel falò con il quale riscaldare i primati usciti dalle caverne. Andate nella zona 9 e collocate il quarto trasportatore sulla riva ghiacciata del fiume, premete F1 e raccogliete una mela, premete F4 e vedrete crescere un albero, fate lo stesso dall'altra sponda, al termine recuperate il quarto teletrasportatore (F4) e avete sistemato anche il secondo periodo geologico. A questo punto vi dico subito che successivi problemi possono scaturire solo dai macigni che vengono fatti saltare fuori nella zona 3 o che vengono rimessi sopra i crateri dallo ieti caloroso nella zona 8 oppure dal fuoco che si spegne nella zona 10, in questo caso riaccendetelo ed eventualmente trasportate ancora delle altre scimmie dalla seconda alla quinta zona per ristabilire il tutto.

ERA PRIMITIVA

Il vostro scopo in questo caso è quello di aiutare gli uomini primitivi nella loro evoluzione aiutandoli a scoprire l'utilità della ruota. Premete F1 e quindi tre per accedere alla zona 12, usate il raggio sulla ruota di roccia e quindi raccoglietela, andate a destra ed entrate nella capanna (evitando o eliminando i fastidiosi uomini delle caverne), uscirete dall'altra capanna nella zona 15 e quindi posizionate la ruota vicino a quella squadrata in modo che serva da modello. Premete F1 rompete le uova e fatevi sollevare dallo pterodattilo, quando arrivate in prossimità della sponda del fiume premete 3 e vi troverete sospesi nell'aria della terza epoca precipitando al suolo e rompendo il ramo dell'albero nato dove avevate depositato la mela in precedenza, ripetete il procedimento e avrete ottenuto un bel ponte completando anche questa sezione.

ERA MEDIOEVALE

A questo punto dovete favorire la scoperta del petrolio, premete F2 e 4 trovandovi nella zona 20, raccogliete il barile e andate a sinistra collocandolo in prossimità del ponte, premete F4 per lasciare il teletrasportatore e quindi F1 quando il mostro vi è vicino, ripetete il procedimento che preferite per raggiungere la fiammella nella prima zona e premete F4 facendo saltare il aria l'indesiderato guardiano del ponte. Raccogliete il teletrasportatore, tornate a prendere un altro barile e andate nella zona 16 posizionandolo vicino al masso e ripetete il solito giro facendo saltare anche il macigno che rivelerà una sorgente petrolifera. A questo punto siamo finalmente tornati ai giorni nostri.

ERA CONTEMPORANEA

Premete F1, andate nella prima zona e posizionate il quarto teletrasportatore vicino al diamante incastonato nella roccia, premete F2 e 5, uccidete i due terroristi, cadrà allora dal cielo una bomba che trasporterete premendo F4, utilizzate l'energia e fatela esplodere liberando il diamante che però cadrà nella palude. Niente paura comunque perché lo potrete ritrovare poco lontano nell'epoca successiva, basta premere 2 e girare fino a quando non compare nella solita casella. Prima di fare questo avrete però posizionato il quarto teletrasportatore vicino alla macchina del tempo nella zona 23, rinvenuto il diamante nella palude ghiacciata premete F4 e questo si dovrebbe collocare all'interno dell'apparecchiatura. Premete F1, rompete le uova e fatevi trasportare fino a metà dello schermo della palude, quando siete a metà premete F5 e vi ritroverete sul tetto dell'edificio, accendete il generatore con la scarica elettrica, scendete e recatevi nello schermo della macchina del tempo, se la luce è verde chinatevi e... Ci si risente il mese prossimo.

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 344758

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051/6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051/361871

GIOCATTOLI

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
AMSTRAD
CPC
NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
SEGA
MASTERSYSTEM
NINTENDO
MEGAVIDEOGAMES
ATARI 2600
CARTRIDGE E PERIFERICHE

NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE X ADULTI

GADGETS

RADIOCOMANDI TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW
ATARI LINX
NINTENDO GAME BOY
SEGA MEGADRIVE

MINIGIOCHI

GIOCHI DI SOCIETA' PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Simulando... ... s'impara!

Ovvero, una chiacchierata con Francesco Carlà, il Signor SIMULMONDO.

di Stefano Gallarini

Se vi dovesse capitare di andare a Bologna per qualsiasi motivo, non passate mai alla Simulmondo, non per altro, ma perché se avevate progettato di fermarvi solo qualche ora, ci resterete una giornata intera perché i progetti, i demo, le realizzazioni, le conversioni, le discussioni, sono così tante che di tempo ce ne vorrà molto.

Poi non meravigliatevi se più che una software house vi sembrerà una discoteca, perché ogni programmatore, rintanato nei meandri della propria stanza, starà senz'altro ascoltando la radio a tutto volume con la sua musica preferita... e di programmatori ce ne sono molti!

Se poi li vedete giocare a flipper... beh, ogni tanto un po' di relax ci vuole.

A parte questo, Francesco è sempre molto disponibile (ammesso che lo troviate "in casa") e quindi non mi è stato certo difficile cominciare a chiacchierare con lui anche se devo dire che ancora oggi non ho capito se fare il "Presidente" della Simulmondo è per lui una simulazione di realtà o è la realtà... o per lui la realtà è la simulazione... bah, comunque sia, ecco quello che ci siamo detti.

F: Vuoi qualcosa?

S: Sì, un caffè volentieri, grazie.

F: Ok, prendi il giubbotto e andiamo a bercelo...

(Pausa caffè di circa un quarto d'ora...) (Stefano, come intervistatore sei proprio un asso NdMA)

Fine della conversazione... Anzi no, vi riassumo un po' quello che ci siamo detti. Allora, la Simulmondo, come spiega chiarissimamente il nome (di cui Francesco va molto fiero) si propone di simulare "pezzetti di mondo" con l'intento di trasformare il giocatore in un vero protagonista di quello che sta simulando. Un po' come siamo abituati a vedere nei simulatori di volo. Il monitor vi mostra ciò che realmente (o quasi) vedreste se foste su quell'aereo sopra quel panorama. Bene, la serie I PLAY, cioè IO GIOCO, rappresenta proprio l'inizio ideale di queste simulazioni di "pezzetti di mondo", ne avete avuta la prova con 3D Soccer, dove ciò che vedete rappresenta esattamente quello che vedreste se foste in campo a giocare. E' vero, in 3D Soccer si vede la schiena del vostro giocatore e nella realtà non sarebbe così, ma questo è stato fatto solo per rendere più efficace la giocabilità e Francesco (e noi con lui) è sicuro che questo non toglie nulla all'effetto "simulazione".

Quindi quello che si dovrebbe provare con i giochi Simulmondo è una specie di "Sensazione di realtà", e dobbiamo ammettere che 3D Soccer riesce molto bene in questo.

I progetti che la Simulmondo si propone di sviluppare in un futuro prossimo o sta già sviluppando sono davvero molti e alcuni di questi abbracciano addirittura le nuovissime tecnologie informatiche, come il CDTV, per esempio.

Tre le linee sulle quali ci si muove, due sportive (tradizionale Simulmondo e serie I PLAY), dove si inseriscono giochi come 3D Soccer, F1 Manager, Tennis Manager, Basket Manager, Moto Manager, Simulgolf, e tra poco la boxe e la pesca, e una di Fiction, come ITALIAN NIGHT 1999, un'avventura interattiva che vi vede protagonisti investigatori alle prese con uno sporco affare di droga e un assassinio, tra auto futuribili, donne affascinanti, cyberpunks e appartamenti lussuosissimi. La storia si svolge a Milano, e il gioco riproduce fedelmente la mappa di questa città. Potrete muovervi liberamente sulla cartina, esplorare i luoghi, avere addirittura informazioni sull'arredamento degli appartamenti (molti oggetti inseriti sono firmati da grandi designers ed esistono veramente), e chiaramente, dialogare con chi incontrate. Domande diverse hanno per effetto risposte diverse e quindi nuove domande in base alle risposte avute.

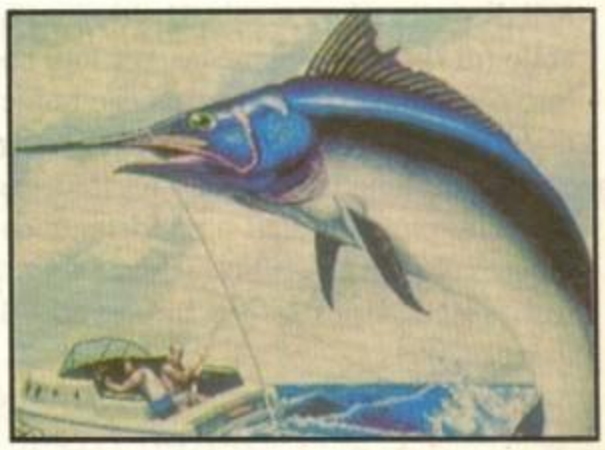
Ho avuto modo di vedere un demo di questo Italian Night 1999, e di altri prodotti (uno addirittura "segreto" capitato per errore fra i dischetti da visionare), e sono rimasto molto soddisfatto delle novità. O visto finalmente un bel miglioramento e tanta passione, soprattutto dai ragazzi che collaborano con Francesco.

F: "Abbiamo un sacco di richieste di collaborazione, ed è impossibile accettarle tutte. Dal canto nostro cerchiamo di prendere collaboratori esterni ottimali, scegliendo i migliori disponibili sul mercato in quel momento. Comunque anche se sono esterni vengono periodicamente chiamati a riunirsi perché solo così, confrontandosi e dialogando, è possibile realizzare prodotti con la giusta filosofia.".

Simulmondo, giustamente, vuole riuscire ad aprirsi al mondo intero, cercando di pubblicare le proprie realizzazioni anche all'estero, e, strano a dirsi, è proprio all'estero che sta riscuotendo un grandissimo successo. Ma si sa; l'esterofilia degli italiani fa dimenticare le buone cose che abbiamo in casa nostra. Comunque sia, Simulmondo ha preparato 11 prodotti nel 1990, e prevede di svilupparne ben 39 in questo 1991. I computer presi in considerazione sono Amiga, PC ed ST ma certo non verrà dimenticato il Commodore 64... anzi!

Di cose da dire e da vedere ce ne sono ancora molte, ma ormai ho il rapido che sta per partire.

S: "Francesco, bisogna andare alla stazione, ma ci rivedremo molto, molto presto! E intanto dalla redazione e da tutti i lettori ti facciamo gli auguri di un ricco futuro simulato!".



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO PER AMIGA L. 49.000

GP TENNIS MANAGER

Dopo essere stati protagonisti prima all'interno di un abitacolo di Formula Uno e quindi sui campi di pallacanestro grazie all'ormai celebre serie manageriale tutta italiana della Simulmondo ci viene finalmente concesso gi giocarci le nostre carte anche nell'affascinante mondo del tennis professionistico, a proposito di fascinose creature, cosa ne dite di quella bella biondina che applaude sorridendo dopo ogni punto... (E nel frattempo l'avversario mise a segno l'ennesimo ace!)

Non so per quale recondito motivo, ma è ormai quasi una ricorrenza che tutte le simulazioni tennistiche le debba recensire io (con questa credo che facciano sette o otto); non che la cosa mi dispiaccia s'intende, ma vi devo però confessare che comincio a perdere qualche colpo (e non solo sul campo) non sapendo quasi più da che parte cominciare la trattazione dell'argomento. Permettetemi quindi di cogliere al volo l'occasione con poche righe d'edonistica esaltazione personale salutando i tre compagni del doppio: Guido Crivelli, Filippo Besani e Giuseppe Velluto (con citazione doverosa anche per quel vergognosamente utilitarista, nonché grande amico, di Riccardo Meucci che non paga mai l'abbonamento, ma è sempre pronto ad intervenire in caso di temporanee indisponibilità) con i quali condivido due intensissime ore settimanali di spettacoloso tennis ad altissimo livello (di rischio ovviamente, per tutti coloro che si dovessero trovare nelle immediate vicinanze e quindi potenzialmente coinvolgibili nelle risse per l'attribuzione dei punti più contestati o accidentalmente intercettabili da palline schizzate via a folli velocità per le più imprevedibili traiettorie).

A questo punto mi sembra opportuno passare a parlare più specificatamente del gioco e quindi procediamo pure con un'approfondita analisi. In considerazione della vasta componente manageriale la prima cosa da farsi è scegliere il proprio personaggio con il quale dividerete i vostri sogni di successo (per i più sbrigativi c'è un'opzione che consente di passare subito alla fase arcade, inutile dire che così facendo si sminuisce non poco il prodotto), lo scopo è infatti quello di fare carriera migliorando progressivamente la sicurezza e l'incisività dei propri colpi, la determinazione sui campi di gioco, l'abnegazione negli allenamenti e tutti quegli aspetti grazie ai quali è possibile scalare

la classifica ATP con delle buone prestazioni nei vari tornei. A questo punto il menu principale vi permette di accedere a numerose sezioni, la più importante (almeno all'inizio) è sicuramente quella d'allenamento con la quale esercitare opportunamente i vostri colpi fondamentali e magari sperimentare come vi trovate con una delle numerose racchette che si possono acquistare nel negozio, ci sono poi le informazioni relative alla classifica attuale dei migliori dieci giocatori del momento e soprattutto vengono elencati i tornei imminenti ai quali potete decidere di partecipare o meno dopo aver valutato le vostre condizioni di forma (vi ricordo però che c'è un numero minimo di presenze obbligatorie pena una salatissima multa), un'icona riguarda poi un possibile sponsor, anche se vi preannuncio che difficilmente vi verrà proposto un contratto senza esservi prima messi in mostra (così va la vita!), a questo punto non credo di aver dimenticato nulla e così passiamo tranquillamente alla partita. Innanzitutto potete decidere di non giocarla "attivamente" lasciando al computer la gestione dell'incontro in funzione dei valori dei due giocatori, qualora però le cose si dovessero mettere non troppo bene o voleste sgranchirvi un po' le gambe potete sempre intervenire prendendo parte alla fase arcade vera e propria. Questa è realizzata con lo schermo diviso in due quadranti e il punto di vista in prima persona a rappresentare l'ipotetica visuale di gioco direttamente dal campo per ognuno dei due atleti; tutto quello che compare è la racchetta che si posiziona sulla traiettoria della pallina permettendovi mediante la pressione del joystick al momento giusto di effettuare i vari colpi. Alla fine il vincente proseguirà nel torneo mentre lo sconfitto potrà consolarsi andando a cena con la sopraindicata avvenente tifosa della seconda fila, tutto sommato non c'è nemmeno da lamentarsi più di tanto!

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Un primo demo del gioco lo abbiamo potuto visionare all'incirca un anno fa e vi confesso che qui in redazione riscosse una certa consensuale approvazione anche perché a quel tempo non erano certo molti i simulatori tennistici in circolazione. Seguirono poi avvisi di imminente uscita e successive smentite fino a quando finalmente ci è stata recentemente consegnata la confezione con la versione definitiva. Cominciando dall'impostazione manageriale questa ricalca fedelmente quelle che tutto sommato erano le aspettative ripresentando ognuna di quelle interessanti opzioni come la scelta del personaggio e della racchetta, la possibilità d'allenamento sulle varie superfici e soprattutto quella di gestione della propria carriera personalizzata scegliendo i vari tornei in giro per il mondo (caratteristiche che sono però nel frattempo divenute abbastanza comuni in tutti i simulatori del genere). Siamo così arrivati con una certa convinzione alla fase arcade rimanendo a questo punto assolutamente sorpresi, la presumibile visuale dall'alto prevista dal demo (fra l'altro sopravvissuta residua su una foto della confezione e in un'immagine statica che appare quando si assiste alle partite senza giocarle) era stata infatti completamente sostituta da un'altra in prima persona con la sola racchetta "sospesa" in mezzo al campo come se foste veramente voi stessi sul terreno di gioco. Si tratta insomma di una sorta di "I Play 3D Tennis", l'idea a quel punto ci parve molto buona anche perché continuare su una traccia che è indiscutibilmente quella che assicura (almeno in linea teorica) il maggior realismo possibile non la si poteva non considerare una scelta coraggiosa e potenzialmente molto interessante. Purtroppo però sono stati sufficienti pochi scambi per appurare che la zona attiva dello schermo, apparsa fin dalle prime battute un po' troppo striminzita, finiva inevitabilmente per pregiudicare non poco la giocabilità effettiva vanificando il lodevole tentativo. Tennis Manager rimane un buon prodotto ed è sicuramente molto innovativo, fosse uscito un anno fa sarebbe stata un'altra cosa, ma ora come ora in tutta sincerità non credo possa essere paragonato a un Pro Tennis Tour II tanto per citare un nome recente. Comunque sia è l'unica simulazione che vi permette una soggettiva dal campo, e se imparate a gestire bene la racchetta sarà davvero divertente giocarci, soprattutto in due. Un buon prodotto purtroppo penalizzato dall'area di gioco troppo piccola.

Globale 78%

Come vincere un miliardo e vivere felici e contenti? ...con TOTOMAGO! L. 29.000

HYPNOTIC LAND
Il Videogioco che vi spiega in italiano come si programma con AMOS!
a £ 29.000
oppure con AMOS a £ 140.000

The Shining Way of
KUNG FU
Diventa un Campione nelle Arti Marziali!
a £ 29.000
oppure con AMOS a £ 140.000

Sempre disponibile AMOS il Creatore di Videogiochi a £ 120.000

Telefonate LINDASOFT 039/381328 per i vostri ordini,
ore serali allo 039/835052 per in

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATonce

L'eccezionale scheda-emulatore AT per Amiga ed Atari ST, con microprocessore 80286 8 MHz, chip custom per emulare le schede video Hercules e CGA, supporta hard disk e mouse, e tantissimo altro ancora.

ATonce-Amiga 399.000
ATonce-Atari 399.000
Adattatore per Amiga 2000 ..... 130.000
Adattatore per Atari 1040 STE 130.000
Adattatore per Atari Mega ST 99.000

CONSOLE

Sega MegaDrive 399.000
La fantastica console a 16 bit, in omaggio il gioco Altered Beast
Giochi per Sega MegaDrive a partire da **79.000**

Atari Lynx 349.000
Console portatile con schermo a colori, in omaggio il gioco California Games
Giochi per Atari Lynx serie Platino **69.000**

Nintendo GameBoy 199.000
Console tascabile con schermo b/n, in omaggio il gioco Tetris
Giochi per GameBoy a partire da **59.000**

PRODOTTI SUPRA

Hard disk 20 MB Conner SCSI per A-500 con 512K Ram (espandibile a 8 MB) 880.000
Hard disk con 52 MB Quantum 1.200.000
Hard disk con 105 MB Quantum 1.660.000
HardCard A-2000 con 45 MB SCSI 780.000
HardCard A-2000 con 52 MB Quantum 925.000
HardCard A-2000 con 105 MB Quantum . 1.565.000
Espansione 2 MB A-2000 fino a 8 MB 440.000
Modem 300/1200/2400 scheda PC 170.000
Modem 300/1200/2400 scheda A-2000 ..... 280.000
Modem 300/1200/2400 esterno 240.000

Amiga Action Replay 2.0

con manuale in italiano
per Amiga 500 L. 179.000
per Amiga 2000 L. 199.000

PC COMPATIBILI EUROSYSTEM

Qualità & convenienza

XT EuroSystem 12 MHz 499.000
CPU Nec V20 compatibile 8088, cabinet "baby" con alimentatore 180 W, tastiera estesa 101 tasti, 512 KB Ram espandibili a 1 MB, controller FDD, disk drive a scelta da 360 KB o 720 KB, scheda video duale Hercules+CGA, porta parallela Centronics.

286 EuroSystem 16 MHz 850.000
386 EuroSystem 25 MHz 1.550.000
CPU Intel, cabinet "baby" con alimentatore 200 W, tastiera estesa 101 tasti, 1 MB Ram espandibili a 8 MB EMS, controller AT-bus interleave 1:1, disk drive a scelta da 1.2 MB o 1.44 MB, scheda video duale Hercules+CGA, porta parallela Centronics, zoccolo per coprocessore opzionale 80287, 0 wait states.

Configurazioni per 286/386:
con secondo drive 1.2 o 1.44 a scelta ..... + 120.000
con seriale multi I/O AT (seriale+printer+game) ..... + 25.000
con VGA 800x600 256 KB Ram ..... + 75.000
con SuperVGA 1024x768 512 KB Ram ..... + 190.000
con hard disk Seagate 20 MB ..... + 250.000
con hard disk Seagate 40 MB .....+ 430.000
per ogni 1 MB Ram aggiuntivo ..... + 115.000
monitor 14" duale monocromatico 190.000
monitor 14" CGA colori 399.000
monitor 14" VGA monocromatico 230.000
monitor 14" VGA colori 640x480 ..... 540.000
monitor 14" VGA multiscan colori 1024x768 ..... 695.000

Prezzi IVA compresa

Mk 6°

Mk 6, cartridge C-64 con manuale in italiano, garanzia 5 anni 99.000
Cavo Centronics per Mk 6 ..... 25.000
Enhancement Disk - utilities e parametri speciali 19.000
Graphic Disk, nuovo disco di utility per Mk 6 con SlideShow di immagini, Sprite Editor Deluxe, Message Maker ad altro ancora 19.000

SYNCHRO EXPRESS AMIGA L. 89.000
SYNCHRO EXPRESS PC L. 189.000
Eccezionale novità per Amiga o PC: è finalmente disponibile il primo copiatore hardware per i dischetti! Con una speciale interfaccia collegata a 2 disk drives, effettua copie di sicurezza, perfettamente funzionanti, di qualsiasi software protetto in meno di 50 secondi.

Viale Monte Nero 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle **10** alle **13** e dalle **15** alle **19**.
Vendita per corrispondenza.

FLOPPERIA SRL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO PER ATARI ST E PC L. 49.000

Review

The BASKET MANAGER

Con i Campionati Europei alle porte non c'è niente di meglio di una bella simulazione di basket per riscaldarsi, magari avendo già il biglietto per Roma e la bandiera tricolore pronti, come avviene per il sottoscritto... Italia! Italia! Italia!

Le simulazioni sportive manageriali sono un genere di videogame che, si sa, nutre un gran numero di fanatici, principalmente perché non necessita esclusivamente di abilità manuale, ma anche di una buona dose di intelligenza e di fortuna. La Simulmondo, sempre abile nel sondare le richieste di mercato, ha deciso così di iniziare una serie basata su questo tipo di videogiochi qualche mese fa con Formula 1 Manager e ora ci riprova alla grande con la simulazione di uno degli sport più amati dagli italiani, la pallacanestro.

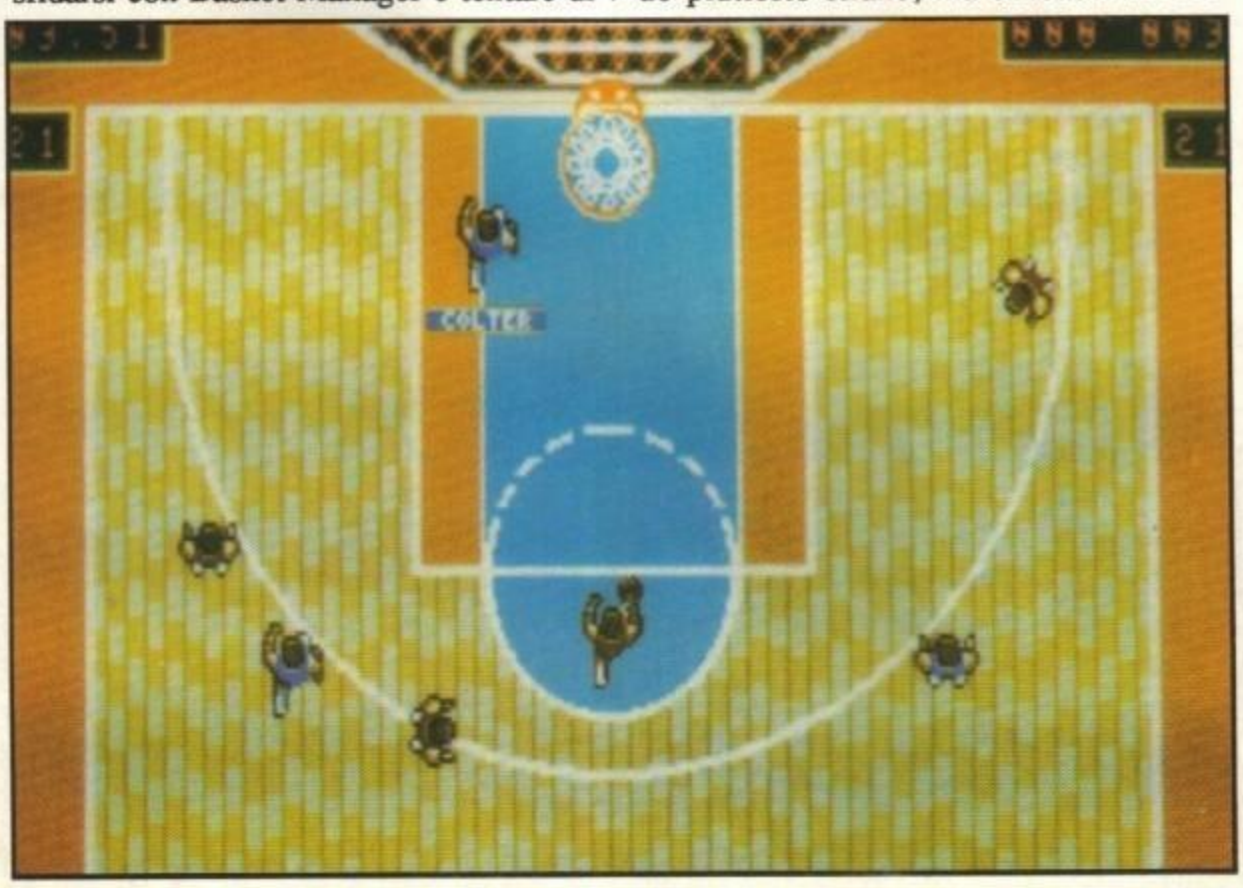
Fino a quattro videogiocatori possono sfidarsi con Basket Manager e tentare di vincere il campionato scontrandosi per più volte nel corso di una stagione: affinché ciò avvenga è però necessario avere i giocatori adatti in squadra ed è proprio a questo che serve la parte manageriale. Oltre a scegliere il colore della propria maglia bisogna reclutare otto atleti selezionandoli fra i rookies ossia le matricole, giocatori con poca esperienza ma comunque di buon rendimento e i veterani forti, esperti e precisi, ma che per essere ingaggiati pretendono cifre astronomiche. Scelto il proprio team, anche considerando le caratteristiche individuali e quelle riportate sul manuale di ogni membro del roster termina la parte "Manager" e inizia il "Basket".

La sezione arcade, che ricorda molto da vicino il coin-op Dunk Shot, vanta un'inquadratura dall'alto e scrolling che (a seconda delle versioni) può essere orizzontale o verticale. Per il resto si tratta di una comune simulazione di basket con schiacciate (quando il giocatore con la palla è molto vicino a canestro), tiri da tre e cambi programmati per far riposare i vari giocatori.

Ah, a proposito, all'inizio è possibile scegliere la durata delle partite con un metodo piuttosto strano, ma efficace: invece di selezionare il numero dei minuti per ogni tempo si accelera o decelera il cronometro che parte, in ogni caso, da venti minuti come avviene in realtà (almeno in Italia).

A questo punto non mi resta altro da fare che mandare un "In bocca al lupo!" alla formazione italiana per gli Europei sperando che, trascinato da Rusconi e Riva, il team azzurro sappia imporsi nel miglior dei modi. Nel caso non ci riuscisse... Beh, allora non vi resta proprio altro da fare che consolarvi con Basket Manager!

Simone Crosignani



ST PC

Leggo le schede biografiche dei giocatori di Basket M. riportando testualmente le frasi del manuale in italiano: F.Chapman è una sicurezza sotto canestro, dopo la partita va sempre in discoteca con gli amici e si diverte a ballare il funky (?). F. Long è molto chiacchierato e qualcuno ha messo in giro la voce che sia gay (?!?). C. Green ha un problemino con le donne: corre dietro a tutte le cheerleaders e ha una grossa collezione di video porno (?!?!?!?). A quanto pare quelli della Simulmondo hanno voluto rivelarci l'identità "segreta" dei vari giocatori. Comunque sia, non credo che questo influenzi il rendimento sul campo! Manuale a parte, Basket Manager è un buon gioco: scrolling, grafica (se si escludono le facce dei giocatori che a me sembrano tutti zombie) e sonoro sono accettabili, peccato che la parte manageriale sia un po' carente...

Globale 75%

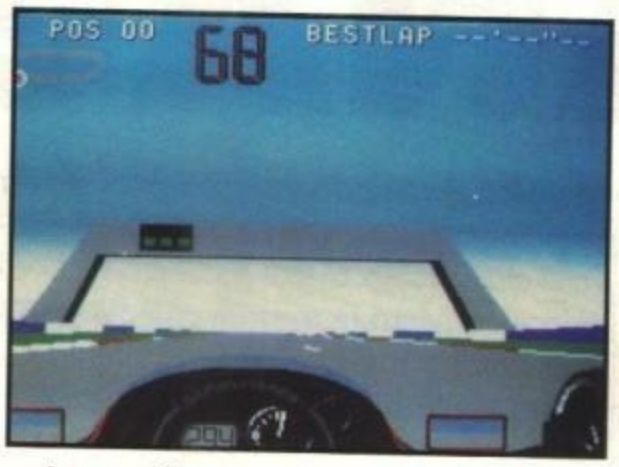
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO PER AMIGA L. 49.000

FORMULA 1 3D

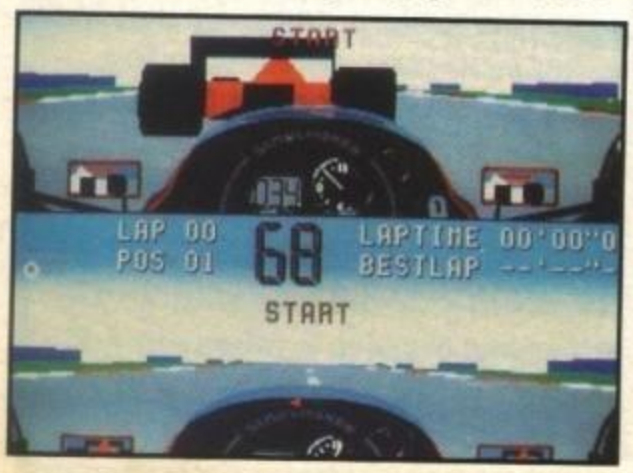


E' indubbio che la Formula 1 sia uno degli sport seguiti con maggior passione nel nostro Paese e, con il campionato del mondo iniziato da poco, quale miglior occasione per lanciare una simulazione di questa gloriosa disciplina? E allora al grido di "Forza Piquet!" lanciamoci in questo mondo popolato di belle donne, motori rombanti e odore di benzina ...

Dopo Formula 1 Manager della Simulmondo e in attesa di F1 GP Circuit della Idea e di Warm Up della Genias, continuiamo a esaminare le simulazioni nostrane di uno degli sport più ricchi dei nostri tempi: questa volta abbiamo "testato" Formula 1 3D della software house bolognese capitanata dall'ormai celeberrimo Francesco "Il Presidente" Carlà. Quindi casco in testa, cinture allacciate, luci accese anche di giorno (su una monoposto da Formula 1?) e disco nel drive! Aaargh! Mamma mia, la musica dell'introduzione non è certo un capolavoro... e pensare che quella di 3D Soccer era così bella... Vabbè, vabbè, l'abito non fa il monaco, è risaputo, quindi continuiamo. Oh, ecco il menu: hmmm, è possibile scegliere il livello di difficoltà (facile con marce automatiche, medio e difficile con cambio manuale), il numero di giocatori e la quantità di dettagli ossia il numero di poligoni presenti sullo schermo durante la partita. Peccato non ci sia la possibilità di scegliere fra diversi tracciati e l'unica pista presente sia quella di Monza. Beh, direi di partire con la qualifica ora: ehi, ma il cruscotto è quello di Winning Run! Anche il cielo! Invece di guardare gli uccellini sarà meglio guardare la pista e i cartelli: dunque, secondo quel cartello ci dovrebbe essere una curva a sinistra quindi... Aaaah, accidenti era a destra la curva, così sono finito con effetti disastrosi contro le protezione esterne: gli effetti disastrosi sono un semplice testacoda ottenuto rimbalzando qua e là, infatti è noto che le vetture di Formula 1, notoriamente più fragili di un cristallo di Murano, in tutte le simulazioni digitali diventino di gommapiuma provocando incidenti in stile autoscontro.

Concludiamo il giro e passiamo alla gara vera e propria: nooo, non mi sembra convincentemente veloce, proviamo a resettare e giocare con il minor numero di dettagli possibili... Ehi, ma... Ahahahah, adesso posso tagliare biecamente tutte le curve e vincere è proprio una cavolata! Non ci resta altro da fare che provare l'opzione due giocatori: ah, che bello, lo schermo viene "splittato" in due con una vettura nella parte superiore dello schermo e l'altra in quella inferiore. Peccato anche che la velocità dei poligoni venga dimezzata...

Simone Crosignani



Amiga

Cos'è, uno scherzo? Ditemi che è così, vi prego... Pensavo che la Simulmondo avesse riguadagnato moltissimo in credibilità con I Play: 3D Soccer, ma con questo Formula 1 3D, mi dispiace dirlo, la software house bolognese a mio giudizio non ha fatto un buon lavoro. Cominciamo con il precisare che il gioco mostra mooolto più di un riferimento casuale a Winning Run, e fin qui non ci sarebbe niente di male se solo avesse la medesima giocabilità, velocità e bellezza dell'originale da sala. Invece Formula 1 3D non è lentissimo, ma nemmeno veloce e si vede chiaramente sfrecciando in prossimità dei sottopassaggi, è abbastanza realistico per quanto riguarda la visuale dall'abitacolo del pilota, ma in questo modo la giocabilità se ne va a farsi a benedire dato che non si vedono le curve e i cartelli sembrano messi lì a caso: come se non bastasse è immensamente facile, visto che basta mettere dettagli minimi per correre senza riguardo alcuno sopra i cordoli e tagliare incredibilmente le curve più difficili... A proposito, come mai con dettagli minimi e massimi, la velocità dei poligoni è praticamente la medesima? Bah, misteri di routine, e spero che non vengano riciclate per 500 cc. Moto Manager...

Globale 69%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESENTS

L. ALOMAR

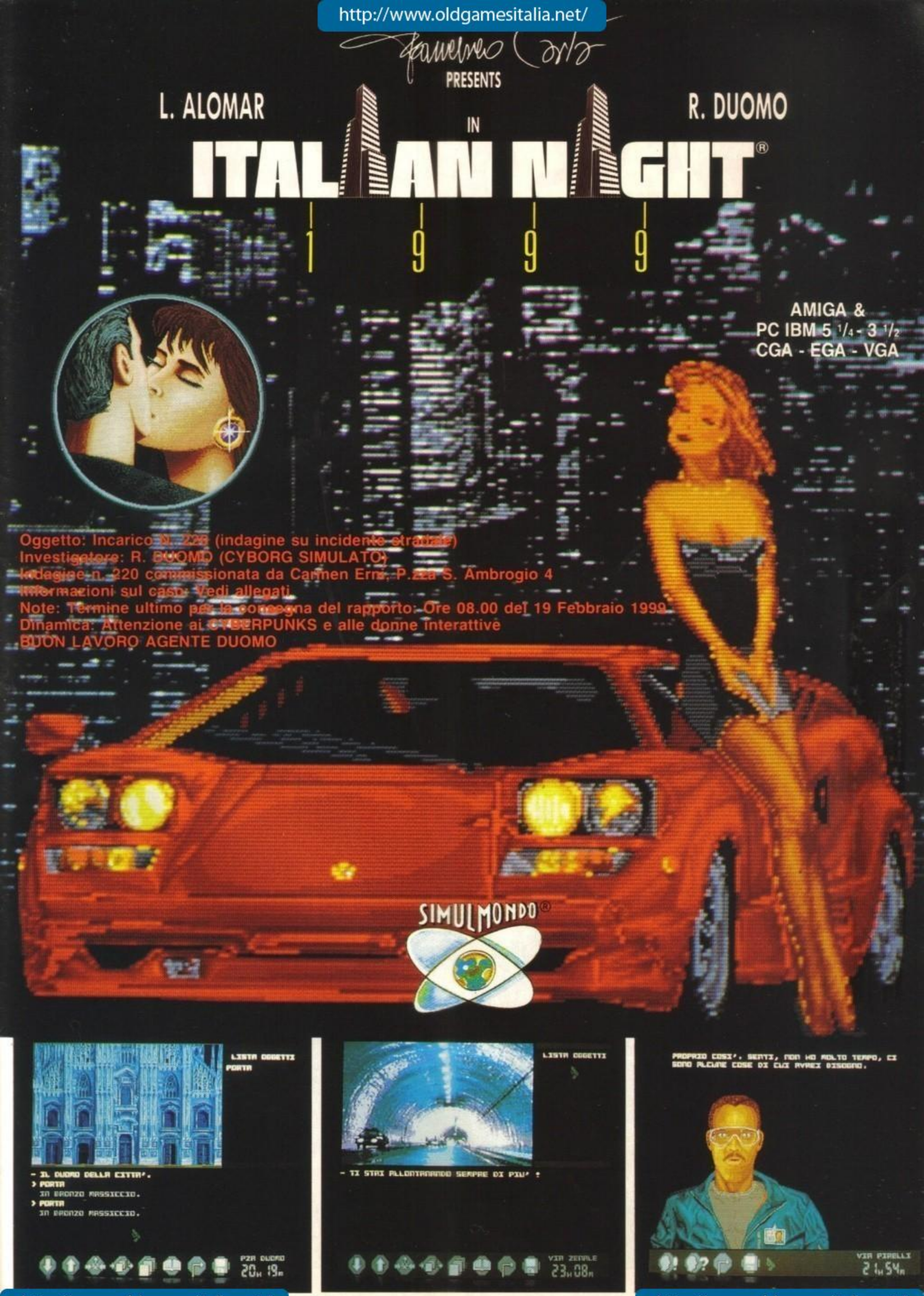
R. DUOMO

IN

ITALIAN NIGHT®

1 9 9 9

AMIGA &
PC IBM 5 1/4 - 3 1/2
CGA - EGA - VGA



http://www.oldgamesitalia.net/

DO srl - Viale Berti Pichat 26 - 40127 Bologna - ITALY - Tel. 051/25

http://www.oldgamesitalia.net/

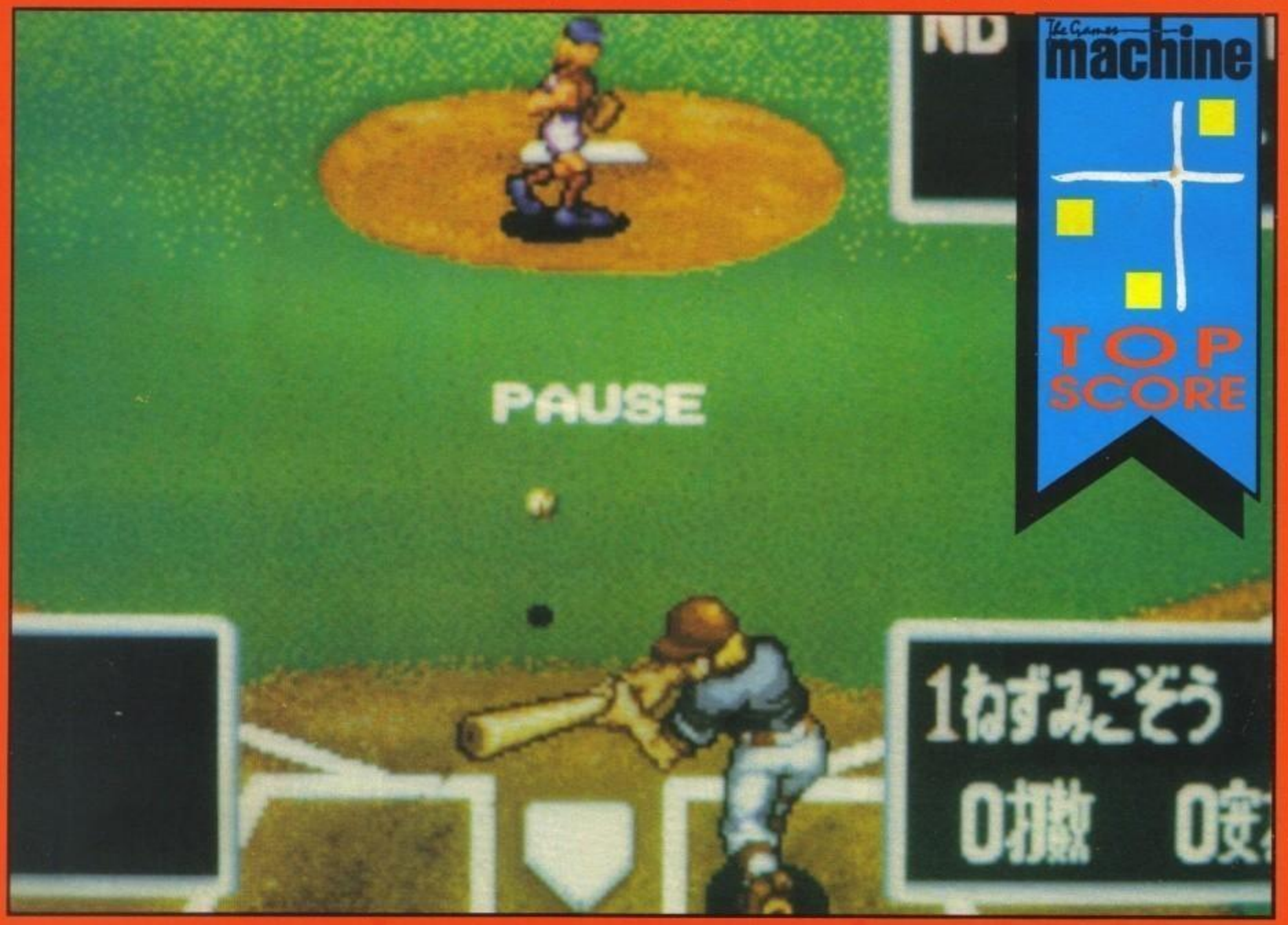
http://www.oldgamesitalia.net/

BASEBAL PROFES

Oh Tommy, dai non mollare, ogni giorno tu vedrai, migliorerai... Tommy, il baseball l'hai nel sangue, sei un vero purosangue, e per questo un campione diverrai (parapaa)...

Quanti di voi hanno mai sognato una volta di trovarsi sul monte di lancio difronte ai più temibili battitori che la storia abbia mai visto, e uscirne vittoriosi? Beh, ora grazie al Neo Geo lo potrete fare, e nel frattempo potrete sbavare guardando la grafica stupenda e ascoltando il sonoro galattico.

Naturalmente non tutti voi conosceranno il baseball, in effetti anch'io non ne sapevo niente fino a un paio di mesi fa (come regole, voglio dire), poi mi sono messo a guardare "Tommy la stella dei Giants" (in cartoni veritas) e ho imparato qualcosina. Allora, lo scopo è quello di battere il Superlanc... hmm, non proprio. Lo scopo è quello di fare punti, e magari anche battere gli avversari. La partita si divide in un tot di innings, che sono i "tempi". Le squadre giocano in attacco per un inning si e uno no, e lo stesso vale per la difesa (la scienza). L'attacco è costituito



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L STARS
SIONAL

dai battitori che devono appunto battere il lancio del lanciatore (la scienza II - la vendetta), preferibilmente fuori dal campo facendo "home run" e aggiudicandosi automaticamente tanti punti quanti sono gli uomini in attacco sulle basi. Se invece non fa "home run" deve darsi una mossa e correre in prima base prima che la palla venga lanciata all'uomo che ci sta vicino (la scienza III - sempre più in alto) che poi dovrà toccare il giocatore avversario, o qualcosa del genere, se ha tempo potrà correre anche alla seconda e alla terza se no si deve fermare per non finire "out" (come lo spiego io il baseball, non lo spiega nessuno...). Se riesce ad arrivare fino alla casa base senza essere eliminato segna un punto.

Lo scopo della difesa è innanzitutto quello di non farsi fare punto, ma come? Beh, innanzitutto il lanciatore deve far di tutto per non far prendere la palla al battitore (non vale tirarla sulle gradinate o nasconderla in tasca) tirandogliela a una distanza decente e non tentando di beccare il dirigibile della Goodyear. Se il battitore manca la palla per tre volte viene eliminato e devono essere eliminati tre giocatori per passare a prossimo inning. Se il battitore invece prende la palla deve semplicemente sperare che lui o uno dei suoi compagni prenda al volo la palla per eliminare il battitore, se invece la palla tocca terra deve riuscire ad eliminarlo facendo un po' di casino con i giocatori della sua squadra e facendo vedere le foto della sua amante all'arbitro. Ripeto, come lo spiego io...

Prima però di poter fare tutto questo dovrete scegliere una squadra tra le tante disponibili con tanto di mascotte strana, dopodiché dovrete scegliere il campo al coperto o all'aperto e cominciare appunto a giocare.

Durante il gioco potrete osservare l'azione da due punti di vista, uno da dietro il battitore (chiunque voi siate) e una da un'ipotetica telecamera sopraelevata per vedere tutta l'area di gioco.

Neo·Geo

Da un po' di tempo a questa parte, il baseball sta diventando una delle mie attività preferite, in effetti mi basta guardare un cartone animato qualsiasi per mettermi in testa che quello è il mio sport ideale, cosa volete farci, sono un malato mentale. Ad ogni modo, visto che sono nel "mood" giusto mi posso permettere di dire che è veramente un gran gioco, stupido ma serio allo stesso tempo e soprattutto molto particolareggiato. L'attenzione per il dettaglio è impressionante, figuratevi che ogni squadra ha il suo allenatore disegnato diversamente! La grafica è molto "tonda" e il sonoro è iper-realistico, un gioco così io non lo avevo mai visto!

Globale 95%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

computers ed accessori
20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.0 2 / 3 2 3 4 9 2
UFFICI tel0 2 / 3 2 7 0 2 2 6
FAX 24h tel0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 5

ORDINA SUBITO! → **UFFICIO SPEDIZIONI** tel.0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 6

UNICA SEDE IN ITALIA

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuitamente specificando il computer posseduto!

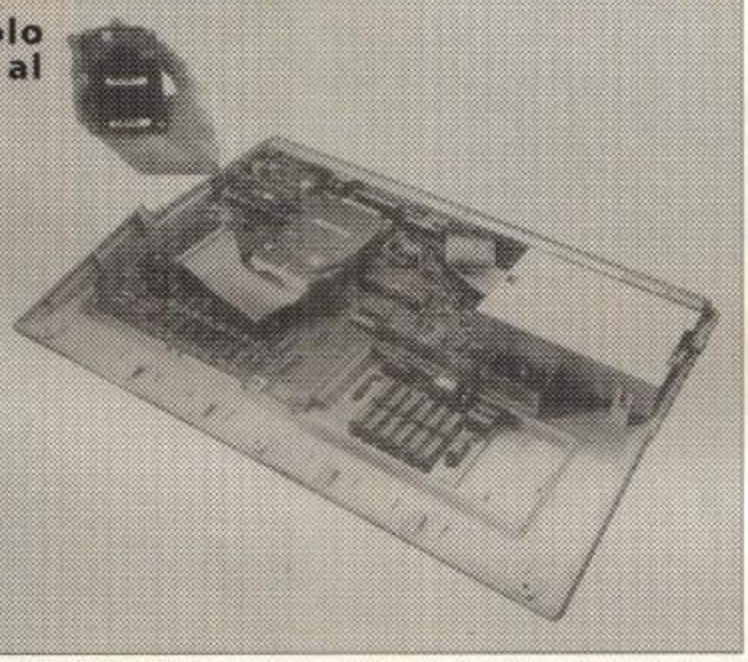
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONI ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

VIDEOMASTER

Il più straordinario Genlock professionale per tutti gli amiga, Qualità Broadcast, S-VHS (luminanza cominanza separati) già in console effetti video.

- NOVITA' MONDIALE - NOVITA' MONDIALE - NOVITA' MONDIALE

Probabilmente il più piccolo HARDDISK da 20 MB al mondo!!!
Si inserisce all'interno del AMIGA 500
Alta velocità 20 MB drive
Formattato per amiga DOS
Autoboot sotto Kickstart 1.3
Autoparking
Compatibile con Adspeed accelerator
Semplice installazione
TUTTO QUESTO AD UN PREZZO ANCORA PIU' PICCOLO!!!
MENO DI UN MILIONE



C'E BULK E BULK NOI TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.
SONY CONF. DA 100 PZ. L.800 CAD.
SONY CONF. DA 200 PZ. L;700 CAD.

TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0 IN OFFERTA L. 149.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIOMASTER III ecc.

DISPONIBILE VERSIONE MONO IN OFFERTA SPECIALE A SOLE L. 89.000

NOVITÀ

PER CHI GIÀ POSSIEDE UNA SCHEDA XT PER A2000

• turbo-xt l. 179.000
raddoppia la velocità del clock, indispensabile.

• 386-sx power card l. 1.150.000
trasforma la vostra scheda xt in una at-386sx a 16 mhz con 16kbyte di cache-memory, aumenta la velocità da xt fino a 12 volte, predisposto per coprocessore 387-sx. (straordinaria!!!)

CONFEZIONE 200 ETICHETTE PER FLOPPY DISK, COLORATE APPOSITAMENTE STUDIATE PER DISCHI 3 1/2 CON UN SPECIALE COLLANTE CHE NON DANNEGGIA I DISCHETTI.

L. 19.000

PAL GENLOCK 3.0

Nuovo genlock semiprofessionale, per tutti gli amiga, con nuove funzioni. Un nuovo circuito facile e gradevole da usare consente una perfetta sovrapposizione OVERLAY computer/video, il segnale video trasparente del segnale del Computer.
Nella condizione SUPER IMPOSE si ottiene la sovrapposizione completa del segnale computer, compreso lo sfondo, con apparente funzione di mixer video. Un sofisticato circuito elimina l'effetto arcobaleno dal colore bianco. Una serie accurata di tarature rende molto stabile il segnale congiunto GENLOCK/VIDEO.
Ultimo e di grande importanza un nuovo circuito di uscita di "potenza" permette l'adozione standard di un cavo di collegamento di almeno 50 cm.
Queste sono solo le novità oltre la dotazione base della precedente versione, come il fader (dissolvenza). Il genlock è particolarmente indicato per la titolazione di videocassette.

L. 399.000

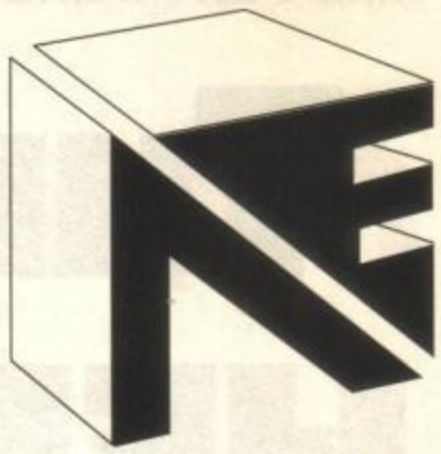
TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl



computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO	tel.0 2 / 3 2 3 4 9 2
UFFICI	tel0 2 / 3 2 7 0 2 2 6
FAX 24h	tel0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 5
UFFICIO SPEDIZIONI	tel.0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 6

UNICA SEDE IN ITALIA

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64

L. 29.000

MIDIMASTER

Interfaccia midi professionale con due ingressi, 1 porta passante (TRUH) ed 3 uscite, progettata da esperti MIDI, tutti i segnali standard, altissima qualità disponibile per A500/1000/2000/3000.

L. 79.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.

L. 29.000

JOYSTICK IN OFFERTA

SUPER JOYSTICK

Dagli USA, il robustissimo "Super Joystick anima in metallo, sei microswich di precisione, bottone di fire sull'impugnatura e sulla base, autofire disinseribile tramite swich, il tutto in un nuovissimo design nero con ventose.

L. 35.000

JOYSTICK "CLOCHE" per simulatori di volo

Altra novità dagli Stati Uniti, questo rivoluzionari è destinato ad una fascia di utenti ben precisa, gli appassionati dei simulatori di volo. Vi sembrerà di guidare un vero aereo, una vera "CLOCHE" con i stessi comandi di un aereo, il tutto dotato di microswich ed ventose, il divertimento è assicurato se lo userete con programmi tipo: Flight Simulator, Mig 29, Falcon, F16 Combat Pilot, F19 Stealth Fighter e molti altri.

L. 69.000

DIGITALIZZATORI VIDEO

DIGI VIEW 4,0 GOLD

Digitalizzatore professionale il più affidabile per risultati incredibili, a colori in altissima risoluzione, filtratura manuale, completo di istruzioni e software originale **L. 290.000**

VIDEON 3,0

Nuovo digitalizzatore professionale a colori ara a 32000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare sempre immagini più incantevoli lavoro con immagine ferma per almeno 13 secondi, completo di cavi e istruzioni in italiano **IN OFFERTA**

MOUSE PAD - TAPPETINO ANTISTATICO PER MOUSE

Utilissimo tappetino antistatico per mouse, indispensabile per un buon utilizzo del mouse, evita il contatto diretto con superfici non idonee per un corretto uso del mouse. **L. 15.000**

TAVOLA GRAFICAPROFESSIONALE "PODSCAT" PER AMIGA

Tavoletta grafica professionale per tutti gli amiga, permette di disegnare con una penna a sfera su una superficie, data la sua precisione è ideale per disegno tecnico, grafico e pittorico, corredato di driver ed istruzioni semplice da usare.

L. 649.000

CONTROLLER GVP SERIE II PER A2000

Il nuovissimo controller della Great Valley Production per Harddisk con le nuove FASTROM. La scheda è espandibile con moduli Simm fino ad 8 Mb di ram, installazione semplicissima ed velocissima. **L. 490.000**

OGNI MODULO DI RAM DA 2MB L. 275.000

AMIGA PC AT EMULATOR

MANUALE IN ITALIANO

ATONCEPC 286 EMULATOR AT

AMIGA 500 MULTITASKING

Lire 390.000

ORA ANCHE PER A2000

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

• 512k per amiga 500	L. 85.000
• 512k per amiga 500 + clock	L. 110.000
• 1,5 mb per amiga 500 + clock	L. 240.000
• 4 mb per amiga 500 +clock	L. 590.000
• 2 mb per amiga 1000	L. 450.000
• 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock	L. 390.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

• DRIVE INTERNO PER AMIGA 500	L. 159.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT	L. 159.000
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)	L. 149.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4	L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale, Kit di semplicissima installazione.

KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 99.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

ESPANSIONE A501 (ORIGINALE COMMODORE) SUPEROFFERTA L. 130.000

Porta il tuo amiga a 1MB di ram + orologio in tempo reale e calendario.

AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.

IN OFFERTA L. 89.000

ACTION REPLAY 2 NOVITÀ

(disponibile anche per AMIGA 2000)

la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!!
il tutto ad un prezzo eccezionale!
versione originale con manuale in italiano

L. 169.000

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.

DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

TURBO ACCELERATOR CARD PER AMIGA 500/1000/2000

Funziona su tutti gli amiga, semplice installazione, non necessita di saldature, 100% compatibile, velocità selezionabile tra 7 e 14 Mhz. 32 kb di ram statica ad alta velocità, di cui 16 come cache memory.
Il più veloce acceleratore senza memoria a 32 bit. STRAORDINARIO!!!

L. 450.000

fish-disk aggiornati al n° 400 tutti!

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuitamente specificando il computer posseduto!

Tutte le ultime novità software, originali, importazione diretta!!!
Disponibile in magazzino l'intera gamma professionale Amiga 3000

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

COMMODORE AMIGA 500 E 2000 AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA. TELEFONARE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

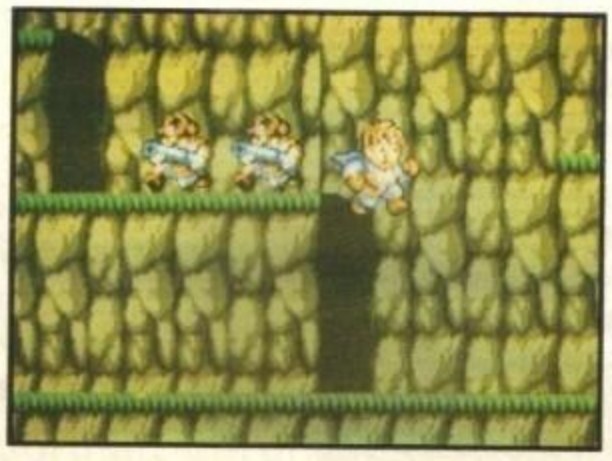
THE LEGEND OF HERO TONMA

Oh-oh, sembra proprio che la Irem abbia una particolare predilezione per la piccola console di casa Nec. Appena esce un gioco ce lo convertono (si fa per dire). A quando R-Type II (quello vero)?

Hero Tonma è stato senza dubbio uno dei coin-op più famosi degli ultimi tempi, in quanto anche se non eccezionalmente originale può vantare una discreta dose di giocabilità e una grafica molto bella. Ebbene, tutto quanto è stato portato ari-pari sull'Engine in modo veramente impressionante.

Innanzitutto, per i non iniziati, dirò semplicemente che Hero Tonma è un platform game, detto questo detto tutto. Il gioco è centrato attorno a un ragazzino grassoccio (Tonma) dal buffo nome (appunto) che deve attraversare un'isola zeppa di pericoli per ammazzare il supercattivone e liberare una principessa-trovare un tesoro-salvare il mondo (cancellare le voci che non interessano). Per districarsi tra i pericoli di cui sopra basterà semplicemente puntare il dito, no, non voi al televisore, lui ai nemici: questo provocherà la partenza di una scarica di energia che fa abbastanza male. Sfortunatamente però non tutti i nemici sono così scarsi fisicamente, anzi, la maggior parte di loro richiederà una nutrita dose di fuoco, ecco così che tornano utili i power-up che vi permetteranno di blastare a destra e a manca con gadget come palle di fuoco, granate, proiettili enormi e così via, sempre ovviamente puntando il dito (chissà che casino quando gli chiedono le informazioni stradali).

Beh, in effetti è tutto qua, cosa volete che vi dica? Massì, scrolla nelle otto direzioni, l'isola è divisa in sottosezioni capeggiate da mostriciattoli più o meno crudeli e stop.



RICORDIAMO CHE I GIOCHI PER CONSOLE CHE VEDETE RECENSITI QUI SONO STATI GENTILMENTE FORNITI DALLA COMPUTERLAND DI CASSANO MAGNAGO (VA).

PCEngine

Chi ha avuto modo di giocarlo in sala giochi sa che Tonma è un platform coi fiocchi, chi non lo ha visto invece lo sa adesso. La grafica è molto fedele all'originale, con tanto di bambino grassoccio che salta, corre e punta il dito. A voler fare i difficili c'è da dire che è un po' difficilotto, resta il fatto però che questi giochi non costano poco e finirli in fretta non è certo il massimo della vita.

Globale 88%

78/100 TGM TX 031:05/91

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCAPE FROM COLDITZ

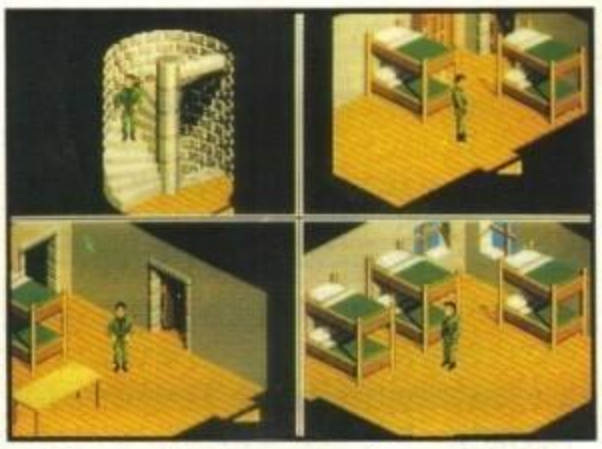
Durante la seconda Guerra Mondiale, il castello di Colditz si era trasformato in una prigione di guerra dalla quale era assolutamente impossibile evadere. Non è stato così, e voi lo potrete dimostrare.

Premetto che Escape From Colditz è prima di tutto un famosissimo (all'estero!) gioco da tavolo prodotto dalla Gibson Games. Questo perché il gioco va giudicato in base a questo. Lo scopo l'avrete già capito: dovrete riuscire a evadere dal castello di Colditz utilizzando gli oggetti che trovate all'interno delle stanze e dosando sapientemente la vostra intelligenza. Prenderete la parte di ben quattro prigionieri di guerra: un inglese, un americano, un francese e un polacco (e l'italiano? Nelle barzellette c'è sempre! Nd-MA). Se uno di questi muore il gioco prosegue comunque, ma sarà molto più difficile risolverlo.

L'area di gioco occupa la maggior parte dello schermo, ed è vista tridimensionalmente con il vostro personaggio che si può muovere liberamente in tutte le direzioni, porte e muri permettendo. In basso c'è invece una barra che serve per condurre la partita e rappresenta l'inventario, il prigioniero con il quale state interagendo in quel momento, la vostra stanchezza e il tempo.

Dovrete escogitare sistemi per distrarre le guardie, come tirare sassi o travestirvi da tedeschi, scoprire come si aprono certe porte usando grimaldelli o chiavi, scavare tunnel e gallerie magari preesistenti e adesso in disuso con picconi, pale e seghe. Insomma, Escape From Colditz è un'avventura in tutto e per tutto, e non sarà facilissimo riuscire a esplorare tutte le seicento locazioni a disposizione.

Escape From Colditz comunque cerca di ricreare l'atmosfera di quel periodo, e vi aiuta con un libro che troverete all'interno della confezione. Si tratta di ben due racconti scritti da P.R. REID, M.B.E. e M.C.: The Colditz Story e The Latter Days At Colditz che raccontano fatti realmente accaduti in quel castello e che vi aprono le porte al mondo dell'evasione. Nel libro, in inglese, sono contenute anche tre mappe originali: quella del castello, quella di un tunnel e quella di un aereo.



Se leggete il libro prima di giocare sarete avvantaggiati perché alcuni enigmi che troverete lungo il cammino sono descritti nel romanzo, altrimenti dovrete spremere le meningi, magari con qualche amico.

All'interno della confezione troverete anche un miserissimo manuale in italiano con le istruzioni base e un foglietto con la mappa del castello.

In Escape From Colditz le guardie si muovono in modo intelligente, e quindi avrete l'impressione di trovarvi davvero nella situazione. La mappa del castello è poi disegnata in modo molto fedele a quello vero, e il movimento degli sprite è di ben cinquanta fotogrammi al secondo! Purtroppo non esiste l'opzione di salvataggio della partita e quindi vi toccherà giocarlo tutto d'un fiato e questo non rende le cose facili. Del resto nella realtà i prigionieri di guerra non avevano la possibilità di "ricominciare da dove avevano salvato la partita!".

Stefano Gallarini

Amiga

Purtroppo non conosco il gioco da tavolo perché il commento avrebbe dovuto basarsi proprio su questo, ma per quello ho visto, posso dirvi che Escape From Colditz è un gioco di ricerca nel quale dovrete risolvere vari enigmi per cercare gli oggetti giusti da usare in vari momenti e in vari luoghi. Chiavi, uniformi, grimaldelli, tutto può servire, ma di aiuto ne avrete ben poco perché manca il dialogo. Potrete mettere uno dei quattro prigionieri come sentinella a un tunnel che state scavando, magari travestendolo da tedesco, oppure potrete lanciare un sasso vicino a una vera sentinella per distrarla e colpirla, ma il gioco risente, a mio parere, di una certa carenza di "aiuti" che normalmente vengono dati in un'avventura. La grafica è curata, il sonoro è basato sugli effetti, l'interazione con i personaggi è semplice, ma dovrete avere la voglia di esplorare e ragionare. Un buon gioco per chi ama l'atmosfera delle evasioni.

Globale 82%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SLOTS

Dopo essere stata in vacanza per qualche mese con quell'altro alieno di Shintaro, Suzi Uki è tornata più in forma che mai, pronta per fare qualche giretto in sala giochi, anzi qualche 360 per essere più precisi...

Blaurgh! Lo stomaco! Ehm, scusate ma sono ancora tutta sottosopra, non per le vacanze fatte alle Seychelles con Shintaro "Besame mucho" Kanoya, ma per la tremenda macchina da gioco della Sega nota al mondo intero come *R360*. Qualche tempo fa vi avevo accennato qualche notiziola, ma ora finalmente sono in grado di dare un'occhiata più da vicino alle sue specifiche e al suo funzionamento.
Il sistema è basato sulla medesima attrezzatura utilizzata dagli astronauti per allenarsi in situazioni estremamente disorientanti ed è quindi in grado di ruotare su ogni asse delle tre dimensioni e di compiere delle autentiche inversioni a 360° (da cui il nome).
Finora la macchina è interamente dedicata a *G-Loc*, un simulatore di volo ultrarealistico che si presta egregiamente alle caratteristiche del R360, tanto è vero che ogni rollio o loop dell'aereo è riprodotto fedelmente all'interno del coin-op (se così può essere chiamato). Momentaneamente non ci sono progetti per altri giochi, ma gli immensi costi di produzione garantiscono senza ombra di dubbio altro software per questa macchina.
G-Loc può essere giocato in due modi: il primo, Experience, dove il computer vi porta nel mondo dei piloti professionisti eseguendo giravolte, picchiate e altre manovre da voltastomaco (nel vero senso della parola). Oppure con il modo Game ci si può cimentare con il gioco vero e proprio, come siamo abituati a conoscerlo nella versione arcade, solamente che ora si ruota, si gira, ci si rivolta e... Blaurgh!
Il design aperto della macchina fa sorgere immediatamente numerosi dubbi circa la sua sicurezza: cosa ferma il coin-op se un braccio esce accidentalmente dal R360 con l'evidente pericolo di essere tranciato? La Sega ha assicurato che ci sono sensori in grado di rilevare questo tipo di pericolo e di fermare all'istante la macchina: ciò nonostante non vorrei proprio fare da cavia per questo tipo di esperimento...
Inoltre R360 è continuamente controllato da un addetto che ha a disposizione un monitor per tenere sott'occhio costantemente il gioco e in ogni caso di emergenza improvvisa può sempre premere il bottone di stop, pulsante a portata di mano anche del videogiocatore all'interno della macchina di tortur... cioè, di gioco.
Il sistema può essere collegato a un laser disk in grado di fornire grafica di qualità elevatissima da unire alle performance da incubo della macchina, fra le cui capacità peculiari è obbligatorio segnalare quella di mixare e amalgamare meglio della Pastamatic tutti i cibi presenti all'interno dello stomaco del malcapitato videogiocatore. Se qualcuno non avesse mai provato l'esperienza di essere ruotato su ogni asse delle tre dimensioni ininterrottamente per un paio di minuti posso garantire che è un'esperienza d'inferno (aaah che bello, voglio provarlo! Ndt).
Fra i progetti futuri della Sega ci sono anche macchine molto più grandi, come il *Cyber Dome*, un poligono di tiro al laser dove si possono sfidare fino a dieci giocatori, tutti con l'unico scopo di salvare l'universo. Ancora più interessante è la *CCD Cart* che pone il videogiocatore all'interno di un abitacolo circondato da monitor: le possibilità sono infinite, si va dai giochi in stile MasterBlazer, a quelli d'esplorazione, agli shoot 'em up e in tutti è possibile sentire fisicamente gli scontri e gli incidenti all'interno di veri veicoli (almeno così dicono...).
Stanno anche elaborando uno di quei simulatori a otto posti che forse avete visto al CES di Londra lo scorso settembre (MA te li ricordi? Era quello dove la gente faceva la fila per ore e ore sotto il sole per essere sballottata di qua e di là per un paio di minuti! Ndt) ideali per chi

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

desidera scoprire cosa si prova a scontrarsi con uno Space Shuttle. Non male, vero? Siccome non erano ancora soddisfatti alla Sega hanno deciso di lanciare anche un nuovo gioco di guida chiamato *Rad Mobile*, basato su una CPU a 32 bit e in grado così di produrre grafica iperrealistica, velocissima e ultrafluida dei paesaggi e dei veicoli che incontrate durante la partita. Pensate che può gestire tranquillamente 80 mega di grafica e 25 di sonoro! Con una così grande disponibilità hardware non c'è da stupirsi per la cura prestata anche nei minimi dettagli, come le strade sterrate, quelle di montagna, la possibilità di utilizzare i tergicristalli e i fari abbaglianti. Com'è ovvio esteticamente il coin-op è ultramassiccio e quando uscirà sarà difficilmente raggiungibile per via della calca di persone che l'attornieranno, attirate senza dubbio dalle luci di stop e dalle frecce funzionanti anche sul cabinato.

Per finire l'ultima novità Sega chiamata *Laser Ghost:* essenzialmente stiamo parlando di uno shoot 'em up alla Op. Wolf per tre giocatori caratterizzato dalla presenza di mitragliatrici al laser pronte a esplodere contro tonnellate di fantasmi orripilanti. Già visto, già visto, non dilunghiamoci su questi giochi...

Dalla Jaleco è in arrivo *Cisco Heat* che, oltre a vincere il primo premio per il peggior nome mai affibbiato a un coin-op, sarebbe un clone spiccicato di *Out Run* se solo non vi mettesse nei panni di poliziotti impegnati sulle strade di San Francisco, intenti, come nell'omonima serie televisiva, a correre più veloci della luce per salvare la città dalla criminalità crescente. E' possibile scegliere se mettersi al volante di una Plymouth ultrarapida, ma poco maneggevole o di una Porsche, più lenta e molto più adatta ai piloti principianti. Tanto per cambiare il cabinato gira, ruota, si ribalta, fa il caffè, va in lavanderia ma non pulisce il water.

Per concludere in bellezza ecco un bel flipper: sì, lo so che non me ne sono ai occupata, ma questo è troppo potente per essere trascurato. Stiamo parlando di *Bugs Bunny's Birthday Ball* (se tutti i giochi avessero certi nomi chilometrici noi redattori viaggeremmo in Ferrari, invece che in autobus... Ndt) e, com'è facilmente immaginabile, tutti i personaggi mai incontrati dal coniglio più antipatico dell'universo sono presenti, da Willy il Coyote a Speedy Gonzales. Il bello di questo flipper è che ognuno dei sopracitati eroi Warner Bros occupa una piccola parte del tabellone e, giocando in ciascuna zona, si possono raggiungere punteggi stratosferici e si rischia persino, a partita finita, di vincere qualcosa da mettersi in tasca e non sto parlando di profilattici, brutti maniaci! Con un'immensa quantità di musiche e di suoni campionati dovremmo proprio avere fra le mani una macchina vincente, Ah, quasi dimenticavo l'ultissima trovata della Sega, *A.B.Cop*, un mix fra *Chase HQ*, *Hang On* e il *ritorno dello Jedi*: in *Air Bike Cop* si sfreccia su superfici acquee, strade pericolosissime e lande desolate nel tentativo di riuscire a sopravvivere a criminali, assassini e altra feccia variopinta. Per la serie "I Giapponesi hanno molta fantasia"...

Sabayokinawachiwosan ragazzi!

Al mese prossimo!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KRISALIS/GOLIATH GAMES, PER PC L. 35.000

WORLD CHA BOXING MA

L'arbitro alzò al cielo il pugno del pugile vittorioso ma si accorse che il guantone era davvero pesante. Il controllo gli diede ragione: due ferri di cavallo nascosti! "Che è 'sta roba?"."Ma signor giudice, sono i miei portafortuna. Sa, sono molto superstizioso". "Benissimo, ma stavolta di fortuna non te ne ha proprio portata! SEI SQUALIFICATOOO!!"

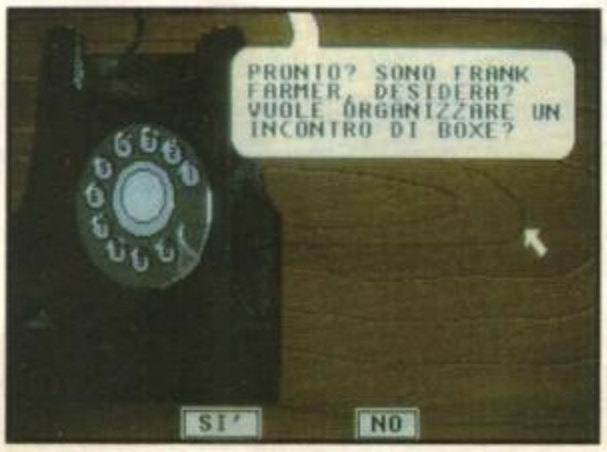
Augurandovi che non vi capitino mai episodi come quello di sopra, non mi resta che darvi il malvenuto in una carica ora alla portata di tutti: il ladro di gallin... il manager di boxe. Grazie a questo W.C.

Boxing Manager (niente commenti sul nome, grazie!)(a me sembra davvero azzeccato! - NdUno) della Krisalis possiamo finalmente sapere tutto quello che avremmo voluto sapere sulla boxe e non abbiamo mai osato chiedere.

In effetti, credetemi, la vita del manager è davvero piena di piaceri: a cominciare dalla prosperosa segretaria che vi strizza l'occhiolino prima di consegnarvi qualche documento, per non parlare delle corse pazze in macchina per raggiungere il luogo dell'incontro; e volete mettere il piacere sadico che si prova nel vedere il medico che torce la gamba a uno dei vostri pugili? E quel gatto appisolato sul davanzale, non vi verrebbe voglia di dargli qualche passata? E... OK, basta la pianto, stavo scherzando (ma anche i grafici non mi hanno dato grande impressione di serietà e, soprattutto, di competenza: rendono l'idea, niente più).

Come manager neo-assunto (buona questa, e chi vi ha assunto?), potete ingaggiare fino a cinque pugili per tirarne fuori dei campioni che stendano i broccacci della concorrenza. Purtroppo, guarda caso, siete solo contro tutti: gli altri 17 manager avversari si sono già spartiti gli altri 95 pugili e non mi stupirei se vi avessero lasciato le briciole.

Dopo la scelta dei giocatori, comunque, vi ritrovate seduto alla scrivania del vostro ufficio e avete accesso all'archivio, all'agenda o al telefono. L'archivio è tutto da riempire: avete appena cominciato e conterrà prsaticamente solo nomi e classifica dei vostri pugili; l'agenda vi darà alcune informazioni sui vostri "pestatori in erba", oltre alla possibilità di togliere le animazioni fastidiose o di cambiare il nome a tutti i 100 pugili. Grazie al telefono, invece, avete il mondo della boxe davanti a voi: organizzazione di incontri o ricerca di giovani promesse o di pugili scontenti del loro contratto; inutile dirlo:



usatelo con saggezza.

Periodicamente riceverete della posta che la vostra segretaria provvedera con incredibile solerzia (e senza farsi vedere) a ce-

PC

Accidenti, ma siamo sicuri di poter considerare "manageriale" un gioco del genere con poco o niente da fare: dovete solo allenare il vostro pugile (cinque opzioni, capirai!), scegliere la tattica sul ring (non ci sono molte possibilità) e pochissimo altro; dei soldi, per esempio, non se ne sente nemmeno l'odore. Secondo me uno squallore del genere si può giustificare solo in due modi. Primo: potete gestire non uno ma cinque pugili; secondo: la boxe, dal punto di vista del manager, è pressapoco così. Una cosa è sicura: se si fossero almeno degnati di metterci un vero incontro di azione tutto da giocare, invece di una pallida e noiosa telecronaca, l'avrei sicuramente apprezzao. Ai fan di Damiani e compagnia potrà anche interessare, ma sono poi così tanti?

Globale 52%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MPIONSHIP NAGER

stinare: leggetela appena la vedete! Di solito vi comunicano gli incontri della settimana, ma capitano anche missive della federazione boxe che annullano i vostri match.

Il vostro mondo, ovviamente, non è tutto qui: uscendo dalla porta si può accedere alla palestra o alla sala medica (due posti diversi per lo stesso scopo: torturare i poveri pugili. Ricordatevi di corrompere ogni tanto il loro sindacato, ehm).

Alla palestra presiede un certo Jim, tristemente noto come "spaccaossa" non tanto per aver militato in precedenza come pugile, quanto per la sua incredibile abilità nel mandare all'ospedale uomini nel pieno delle forze in pochi giorni di allenamento. Ma anche il dottore non è da meno (non per niente si è guadagnato il soprannome di "segaossi"): se qualcuno sta male si può star certo che avrà una luuuunga e spiacevole degenza.

Quando arriva il fatidico giorno di qualche incontro si può assistere in prima fila e sorbirsi il favoloso spettacolo di un gufaccio che dice quasi sempre le stesse cose con una costruzione del tipo: potenza, tipo di pugno, braccio usato, destinzione, bloccato o andato a segno. Alla fine del round l'esperto avrà cura di informarvi su chi si è aggiudicato il round ai punti per poi consentirvi di cambiare la tattica di attacco del vostro pugile e di curarlo come merita (se viene ferito dovete medicarlo, se ha un occhio gonfio ghiacciateglielo all'istante col metallo freddo).

Cos'altro si può dire: la velocità della telecronaca è regolabile, solo che è sempre o troppo lenta o troppo spedita: alla fine è preferibile limitarsi ad ascoltare i commenti finali dell'esperto, lasciando il cronista a parlare al vento (e veloce come il vento).

Fine match, si torna all'ufficio. Cosa vi aspettate ancora? Combattete e cercate di vincere in tutte le categorie!

Una curiosità: il programma offre la possibilità di avere i messaggi in italiano. Il risultato, però, non è il massimo: traduzioni dotte mal si sposano con messaggi dal significato completamente sballato (es.: "corsa!" per "torna al DOS") o parziali (es.: "peso: 210 pounds"). Se poi vi dicessi che spesso e volentieri i testi escono fuori finestra o altri pasticci del genere... Beh, io ho scelto la lingua inglese.

G.B.

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3½" e 5¼". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

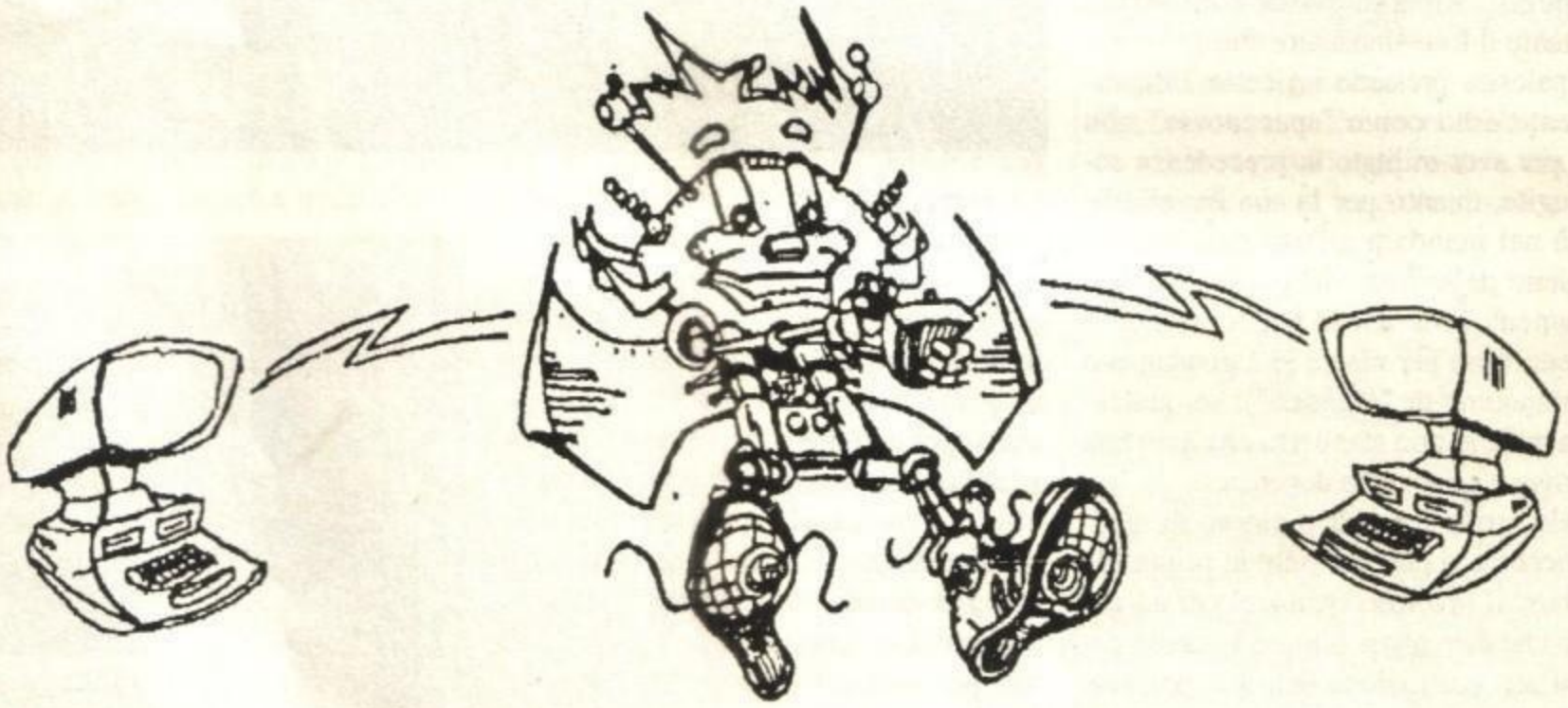
http://www.oldgamesitalia.net/

Dr. SOFT & Mr. HARD snc

THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

Via Amatrice n.24 (Parallela Viale Libia)
Tel. 06/8389183 - ROMA

VIDEOGAMES
& ACCESSORI



VIDEOGAMES ORIGINALI
PER

COMMODORE 64 - AMIGA
ATARI ST - ATARI 2600 - PC
MSX - ECC...

JOYSTICK - MOUSE - DISCHI - CAVETTERIA - ECC...

HARDWARE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HIT SQUAD PER AMIGA L. 19.500

Budget

SUPER HANG-ON

Vedo già un'aria preoccupata sui vostri volti: non preoccupatevi, la budget-mania non sta colpendo anche i sedici bit. E poi, scusate, non vi sollucchera l'idea di avere uno dei migliori giochi di corse della storia a poco prezzo?

Ah, che bello, arriva la primavera che porta con sé il sole, il caldo, la voglia di uscire di casa e... di andare in moto! Già, sembra proprio che le due ruote siano una mania qui in Italia e così ecco, con le prime giornate senza pioggia, schiere di centauri sfrecciare a destra e manca e tentare di emulare gli assi del motociclismo mondiale, molto spesso con risultati disastrosi. Purtroppo ogni tanto qualche goccia di pioggia può capitare e così i poveri fans di Mamola & C. sono costretti a tapparsi in casa, ma come fare per non arrugginirsi? Semplice, basta possedere un'Amiga e... Super Hang-On! No, non iniziate a preoccuparvi: SHO non è una pallosissima simulazione dove bisogna conoscere a memoria fin nei minimi dettagli il mezzo meccanico per non finire fuori strada alla prima curva, ma una conversione di un famosissimo coin-op Sega che vi mette alla guida di una potentissima motocicletta capace di raggiungere velocità pari a 270 Km/h e, con il turbo inserito, persino di 324 Km/h!!! Lo scopo del gioco è molto semplice: bisogna completare un tracciato lunghissimo entro un tempo stabilito, guadagnando secondi ad ogni check point ed evitando di uscire fuori strada a mano che non si voglia fare un bel tuffo sull'asfalto rovente. Ah, tutto qui, dite? Beh, forse mi sono dimenticato di dirvi che in questa folle TT Race non si corre uno per volta, ma tutti assieme contemporaneamente, così oltre a dovervi preoccupare di non uscire di pista, dovete stare attenti anche agli altri piloti il cui contato diminuisce notevolmente la vostra velocità. All'inizio di ogni partita è possibile scegliere tra quattro tracciati di differente lunghezza e difficoltà, la colonna sonora che vi accompagnerà nel corso della partita e se giocare con il joystick e il mouse. Ehi, ha smesso di piovere! Tutti fuori ragazzi! Ehi, ho detto "Tutti fuori ragazzi"! Sigh, non c'è niente da fare: lo sapevo che non dovevo fargli vedere Super Hang-On...

Simone Crosignani

Amiga

Mi ricordo ancora come se fosse oggi i commenti dei videogiocatori "più esperti" quando uscì Super Hang On: "Ah, questa conversione è stupenda e il programmatore, ZZKJ, è davvero un mito!". Tanto per smentirli ZZKJ decise di realizzare quel capolavoro di Power Drift, anche se poi però programmò Super Monaco... Penso che l'unico motivo valido per cui il sopracitato programmatore non sia stato cacciato a pedate sia proprio Super Hang On: a differenza della maggior parte dei giochi di guida per sedici bit, questa conversione del celeberrimo coin-op Sega è veloce, giocabilissima (con la solita possibilità di scegliere tra joystick e mouse), ben realizzata graficamente e con un sonoro pressoché accettabile. Ci sono pure tutte le piste dell'originale da sala, costa poco... Si può pretendere di più?

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FUTURA PER AMIGA L. 29.000

ADVANCED DESTROYER SIMULATION

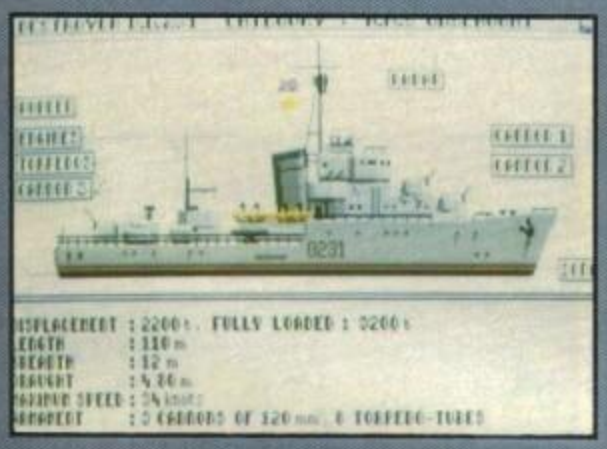
In un campo dove la Microprose fa la parte del leone coi suoi simulatori ultradettagliati si affaccia questa proposta francese. E almeno dobbiamo darle atto di aver scelto un soggetto virtualmente con pochissimi concorrenti: la nave da guerra.

Nel lontano 1939, fatidico anno d'inizio della Grande Guerra , gli inglesi tirarono fuori dal loro magico cilindro la nave da guerra tipo DD 231, la prima al mondo ad avere di serie i siluri (secondo alcune indiscrezioni, invece, i "tradizionali" cannoni erano opzionali e i mozzi dovevano fare la colletta per procurarseli se volevano resistere per qualche missione, visto che i capitani se ne infischiavano bellamente, ligi al motto "i capitani devono morire con la propria nave").
Ahem, dicevo, con un gioiellino del genere non dovreste avere grossi problemi a sistemare una corazzata di diversa nazionalità (e quindi di diverso tipo); i problemi vengono, casomai, quando si comincia a parlare di due, tre o più corazzate ma, si sa, gli ordini non si discutono: se vi dicono che dovete affondare cinque navi nemiche dovete farlo, non ci sono santi.
Per fortuna avete la possibilità di fare un po' di pratica: delle diciotto missioni disponibili, la prima è disegnata apposta per il principiante che non ha mai preso una barra del timone in mano. Tali missioni, poi, sono divise a sei a sei in tre scenari diversi: Mediterraneo, Manica e mare del Nord.
Nel primo scenario, il nostro ben noto mare, si parte solitamente dal porto di La Valletta (Malta), al tempo in mano agli inglesi, e dovete sistemare le navi italiane e tedesche. Nella Manica i nostri eroi giocavano ovviamente in casa e dovevano proteggere i trasporti navali degli alleati. Nel mare del Nord , invece, dovete generalmente inabissare le navi che si nascondono tra i fiordi norvegesi.
Per fare tutto questo avete a disposizione UNA sola nave e un mucchio di buona volontà, più il classico coraggio bestiale del videogiocatore che sa benissimo di poter morire migliaia di volte senza farsi un graffio (al massimo si consuma un po' il dito per sparare).
Una volta che avete scelto la missione desiderata, venite catapultato al sedile della tinozza per rimanere sicuramente folgorati dalla strumentazione un po' spartana: bussola, manetta, timone, radar o sonar, contagiri, tachimetro, profondimetro e qualche altra lucina di contorno. Niente computer di bordo, indicatori di gittata, niente di niente! E dire che l'armamento di bordo comprende non una ma tre torrette rotanti, ognuna con due cannoni (eh, sì, i mozzi han fatto una megacolletta!) più otto tubi, quattro per fiancata per il lancio di siluri!
Va beh, continuo. La distribuzione del potenziale bellico è tale che potete attaccare praticamente a qualsiasi angolo: in-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

fatti delle tre batterie, due sono frontali e rivolte verso prua e l'altra è posta dietro e rivolta a poppa; per giunta ognuna delle torrette può essere ruotata di 270 gradi (o, se preferite, di 135 gradi per parte). Per colmare il piccolo "angolo buio" che si forma a poca distanza dalle fiancate, ecco che tornano utili i tubi lancia-siluri, decisamente posti in posizione strategica, e anche loro ruotabili di 90 gradi.
Giusto per curiosità, vorrei far notare che i siluri vengono lanciati sempre e comunque quattro alla volta e con un tiro ben calcolato si può affondare subito una nave; per ottenere lo stesso risultato coi cannoni, invece, ci vorrebbero almeno dieci tiri.
Coi tasti di funzione potete, oltre a scegliere tra vista frontale, controllo dei cannoni o dei siluri, anche la vista col binocolo (che in pratica è uno zoom x2), la mappa, pure lei zoomabile (x2), il rapporto danni e il modo di compressione del tempo, attivabile solo quando si è in alto mare e senza nemici in prossimità.
Il controllo della nave (velocità e direzione e fuoco) è lasciato interamente al joystick; non altrettanto si può dire per la rotazione e la regolazione di batterie e lancia-siluri: bisogna usare il tastierino numerico (aargh!, sembra di essere sul PC) invece, che so, del mouse.
Ah, dimenticavo: non combattete solo contro navi, ma anche sommergibili e addirittura aerei (e volete mettere la soddisfazione di stenderne uno da una nave?). Che vi devo dire ancora? Andate, combattete, tornate e vi sarà data la proverbiale pacca sulla spalla sotto forma di messaggio: "Missione completa! Congratulazioni!" e poi di nuovo al menu d'inizio.



Giorgio Baldaccini

Amiga

L'impressione iniziale è indubbiamente positiva: i solidi sono sufficientemente complessi da attirare l'attenzione, il cielo sfumato pieno di nuvole fa anche lui il suo bravo effetto, il gioco si rivela sufficientemente "attivo" da coinvolgere, grazie anche alla compressione del tempo, i comandi sono pochi e facili da imparare e via dicendo. In effetti il suo limite è proprio la semplicità: non aspettatevi di poter intraprendere una carriera (come nei giochi Microprose), né grande varietà di missioni o di nemici, né tantomeno una strumentazione complicata (i commenti del tipo "sembra di essere alla guida di un peschereccio" si sprecano). Se siete nuovi di questo genere vi piacerà di sicuro, altrimenti potreste rimanerne un pochino delusi.

Globale 83%

SOFTMAIL

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

NOVITA' Chaos strikes back hint book
Death Knight of Krinn (IBM)
Eye of Beholder/Death knight hint books
Gods (Amiga, IBM, ST)
Kick off II data disks (Amiga)
Space Quest IV (IBM)
S. Monaco GP (Amiga)
The Bard's Tale III (Amiga, IBM)
Worlds at war (Amiga)

PRODUCTIVITY Alter audio (Amiga)
Cross Dos 4.0 (Amiga)
Director II (Amiga)
Elan performer 2.0 (Amiga)
Icondraw for Windows 3.0 (IBM)
Macro Paint (Amiga)
Powerworks (Maxiplan +, Kindworks, Infofile: Amiga)
Scala (Amiga)
Videotitler 3D (Amiga)

SIMULATORI & STRATEGICI Action station! (Amiga, IBM)
Battletank: North/Central Germany (Amiga, IBM)
F15 Official book (libro)
F19 Stealth Air Combat (libro)
Harpoon battle set (vari per Amiga, IBM, Mac)
Jet Instr. trainer (Amiga, IBM) •IN STOCK•
Tower Fra (Torre di controllo per Amiga)
Yokes: Flight (IBM), Maxx (Amiga, IBM)
Wing Commander mission II (IBM)

Per ulteriori informazioni, per effettuare ordini o per ricevere gratuitamente il nostro catalogo aggiornato a colori telefona allo 031/300.174 - due linee r.a. oppure scrivi a LAGO divisione SoftMail Via Napoleona 16 - 22100 Como

Vieni a trovarci alla mostra/mercato Abacus ... Stand B7

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERFANTASTICOM

ELECTRIZER

Ragazzi, come è complesso questo gioco! Immaginatevi un misto tra Populous e un arcade, beh, eccovelo! Innanzitutto, il gioco alterna la fase "divina" all'arcade, e devo dire che tra le due fasi preferisco l'arcade.
Guidate un guerriero armato di uno spadone che semplicemente deve farsi strada tra le orde di nemici a colpi di lama e deve arrivare fino al mostriciattolo finale per sconfiggerlo. Non sembra molto detto così, ma vi assicuro che è una vera potenza. Della parte "a la Poulous" invece non ci ho capito niente, fate un po' voi!

Super Famicom

Nonostante Mr. Bogni di Computerland vada pazzo per questo gioco e si esalti ogni volta che lo vede, non ci ho ancora capito un'acca. La parte arcade è realizzata molto bene, con una musica ritmata e suonata molto bene che fa di contorno alla grafica molto bella e veloce, per quanto riguarda la seconda parte può vantare una serie di effetti di zoom non male e una grafica molto pulita. Senz'altro è un gioco molto bello, ma fintanto che non avrò imparato il giapponese...

Globale 86%

HOLE IN ONE

Il Golf! O meglio, il maglione! Scherzi a parte, tutti voi sapete certo che sport è questo, e non sarò certo io a spiegarvelo. Vi basti sapere che questo Oi-Ni-Ananta Golf è completamente diverso dalla versione Neo Geo, ma non per questo meno valida.
A vostra disposizione avete una marea impressionante di opzioni (in giapponese), non ultima quella di continuare da una partita già iniziata grazie a un sistema di password.
L'azione di gioco è visualizzata dall'alto con scroll multidirezionale, e le opzioni durante il gioco vi permettono di analizzare l'inclinazione delle sezioni della buca in maniera molto precisa grazie a una serie di zoom e rappresentazioni in 3-D. A parte questo, è sempre il golf ed è adatto agli appassionati.

Super Famicom

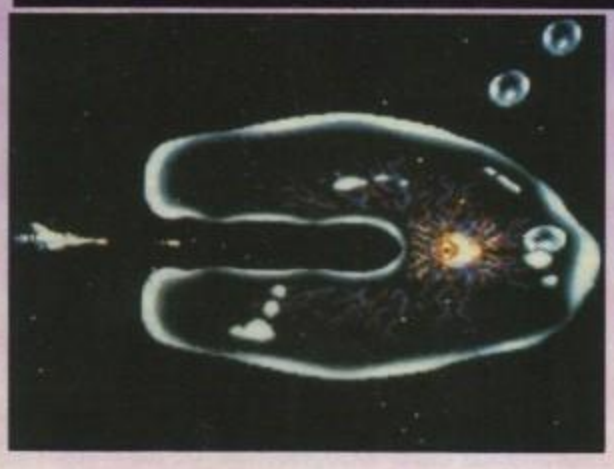
Fantascentifico, futuribile! L'introduzione ricorda F-Zero, con la telecamera che corre per una buca e la fa ruotare dappertutto, mentre il gioco è un po' meno spettacolare ma altrettanto valido. Buone le opzioni di analisi della buca, un po' meno per il proliferare del giapponese nei menu.

Globale 88%

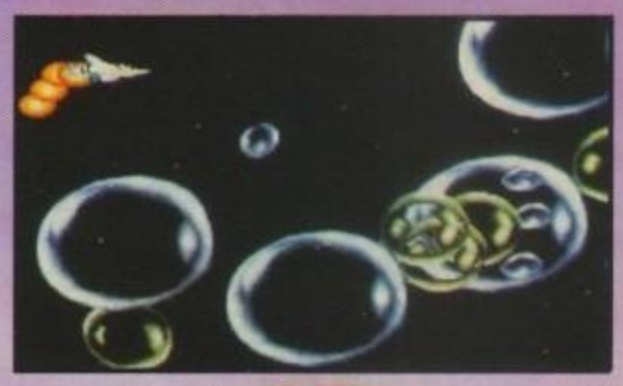
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRADIUS III



I Giapponesi devono avere una particolare predilezione per la serie di Nemesis, oramai ne sono usciti così tanti che ho perso il conto! Secondo voi, saranno più patiti per Nemesis o per Darius? Fattostà che tutti e due i giochi sono stati convertiti per il Super Famicom, e Gradius III è il primo dei due ad apparire.
Il gioco principalmente è uno shoot'em-up, con tanto di power-up attivati da un certo numero di cristalli. Semplicemente, prendendo un cristallo si può ottenere della velocità extra, prendendone due i missili e così via. Il bello però è che all'inizio potrete scegliere tra quattro diverse combinazioni possibili di armi, e in più ve ne potrete creare una voi!!! All'inizio del gioco infatti mediante una serie di menu potrete entrare in un piccolo editor dove potrete scegliere passo per passo che armi inserire nella vostra astronave, dimodoché le strategie per "giocare bene" sono molte di più del normale.
A parte questo, Gradius III è il solito spara-e-fuggi con alieni grossi, alieni più grossi e alieni enormi. Ogni quadro inoltre è capeggiato da una bestia più o meno cattivissima, bestia che voi dovrete blastare per potervi divertire.



Super Famicom

Graficamente, non c'è che dire, Gradius II è superbo, e ancora meglio sono le musiche che accompagnano il gioco senza contare il parlato digitalizzato. Purtroppo però questo gioco ha lo stesso difetto dell'originale da sala, ovvero quando lo schermo si riempie di sprites l'azione rallenta, cosa che non succede con gli altri giochi del genere su SF. Cosa volete che vi dica, sarà colpa del codice!

Globale 80%

PILOTWINGS

Se i simulatori di volo sono il vostro pane, questo fa per voi! Pilotwings infatti è una specie di scuola di volo avanzata dove dovrete imparare a guidare correttamente un biplano, un jetpac, un deltaplano e un paracadute! Beh, il paracadute non è che si guidi, ma fa lo stesso.
Il gioco comprende quattro "stages" di allenamento di difficoltà crescente dove dovrete affrontare prove sempre più complesse e strane, ad esempio nella quarta dovrete partire con l'aereo da un piccolo isolotto, passare sotto un'arco molto stretto e riatterrare nello stesso punto di partenza!
Superate le quattro prove, avrete la possibilità di mettere alla prova quello che avrete imparato in una missione di combattimento a bordo di un Apache, dopodiché potrete ricominciare da capo con delle missioni molto più difficili.

Super Famicom

Pilotwings è eccezionale! Un simulatore di volo in bitmap ancora non lo avevo visto, e adesso che lo ho visto, beh, perché non è esistito prima, il Super Famicom? Il paesaggio si muove con una fluidità spaventevole, e anche se ci sono "i pixelloni" come dice qualcuno l'effetto è stupendo. Il sonoro è molto curato, addirittura potrete sentire il rumore del vento! Le quattro missioni forniscono un bel po' di sfida, e anche se le finite in fretta ci sono quelle più difficili, e non dimentichiamoci che è divertente volare anche senza uno scopo!

Globale 94%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN JAPAN

Satoru Nakashima! Sapeste cosa m'è accaduto il mese scorso!
E bravo Shintaro, fortuna che te ne sei accorto da solo, ma dov'è che eri finito?
E' come al solito tutta colpa di quella pazza scatenata di Suzi Uki, pensate un po' che è proprio convinta che Team Suzuki della Gremlin sia stato espressamente ispirato a lei, di conseguenza è ormai un mese che cerco di spiegarle che si tratta solo di una corsa in moto, ma la folle continua a ribadire la sua convinzione affermando solennemente che è l'unica al mondo in grado di occuparsi addirittura di un "team" intero al gran completo, cosa volete che vi dica, alla fine ho dovuto rinunciare!

Evidentemente non bastava più il solito joystick in tutte le sue forme più svariate o i vari joypad a soddisfare le molteplici esigenze dei videogiocatori più incalliti, la Konix ha pensato infatti di mettere in vendita il MENKURI, il primo seggiolino anatomico con plancia di controllo per agevolare le prestazioni da primato. (Conoscendola Suzi Uki lo deve aver sicuramente provato, vorrà dire che le chiederemo le sensazioni a caldo!).

Minasama yokoso, ya okurete shimatte! (Poverino ormai non sa più nemmeno lui quello che dice, e nemmeno io a dire il vero...). Anche per questo mese voglio cominciare con il Super Famicon, superato infatti quel primo inevitabile periodo interlocutorio che contrappone l'euforia per la novità allo scetticismo conservatoriale dei più dubbiosi, a questo punto sarebbe infatti assurdo non elogiare adeguatamente le indescrivibili potenzialità tecniche di questa nuova macchina. Come sempre però non può essere la sola console ad assicurare un duraturo successo, è indispensabile che si possano facilmente reperire anche dei programmi di buona fattura e in numero adeguato per soddisfare i gusti di ciascuno, eccovi quindi le ultime novità per il nuovo nato in casa Nintendo. Cominciamo quindi con il principe dei platform, il baffo più famoso del mondo: Super Mario World! Il gioco è qualche cosa di nipponicamente galattico...

Già recensito!

Come già recensito? Ma se non ve ne ho ancora parlato diffusamente...

Ma vedi, caro Shinto, mentre tu cercavi di arginare quella ninfomaniaca di Suzi Uki noi siamo usciti regolarmente con il numero di Marzo e all'interno c'era la recensione completa con tanto di 99%...

Questo non me lo dovevate fare, per dispetto non vi spedisco più i pesci rossi in salamoia che vi piacciono molto (anche il gatto randagio più sventurato si è rifiutato di assaggiarli, ndMax), andiamo avanti allora come se niente fosse passando a quello che si presenta come uno dei giochi più veloci in assoluto che abbia mai visto (quasi quanto te Sintaro, ndSuziUki): F-Zero. Sostanzialmente si tratta di una corsa futuristica oltremodo violenta da affrontarsi ad una pazzesca velocità media di 950 Km/h, l'effetto tridimensionale è tale da farvi provare delle sensazioni talmente straordinarie altrimenti non sperimentabili se non sotto l'effetto di sostanze allucinogene (ti ho detto di non prendere mai l'aspirina con la Coca Cola...), affronterete infatti dei vertiginosi tracciati con rotazioni improvvise da giramento di testa realizzate con una fluidità come mai se ne erano viste, è sufficiente una curva per farvi catturare dal realismo di F-Zero, dopo un paio di giri non avrete più dubbi decidendo d'acquistare anche il Super Famicon! (Non gli dico che abbiamo già recensito anche questo grazie ai noti poteri rabdomantici di MA, autore di una clamorosa recensione telepatica, altrimenti corro il rischio di avvilirlo troppo, come sono magnanimo!). Proseguiamo quindi la trattazione con l'immancabile sparaefuggi spaziale del momento, Darius Twin della Taito che dovrebbe uscire qui da noi verso fine Marzo, si tratta di una conversione del coin-op omonimo che poteva contare (come per Ninja Wariors) sulla presenza di ben tre monitor adiacenti, in sala giochi è stato un tale successo che non sono mai nemmeno riuscito a farci una partita per la coda perenne che si accumulava (ma allora ce ne deve essere nascosto uno anche all'ufficio postale, e io che non me ne sono mai accorto! NdMax); come già detto si tratta di un shoot-em-up con la possibilità di giocare in due simultaneamente, orde di alieni pesciformi e le solite tonnellate di armi supplementari. E dopo lo sparaefuggi non poteva certo mancare il proverbialmente immancabile picchiaduro, Final Fight dovrebbe soddisfare tutti gli amanti del genere, distruggere le fuoriserie nello schermo bonus è veramente esaltante (vandalo!). Il primo gioco di golf dovrebbe essere invece Augusta National Golf Club Game, mentre il simulatore rallistico Big Run sarà un'evoluzione di Victory Run per Pc Engine, per il resto una moltitudini di altri titoli di prossima distribuzione e di cui ci occuperemo adeguatamente a loro tempo; ve ne cito alcuni come le due attesissime conversioni di due capolavori della Infogrames già disponibili

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

da tempo per tutti i computer: Drakkhen e Sim City, mentre da un giorno all'altro si attendono anche altri due fra i più importanti programmi di questi ultimi anni come Populous e Dungeon Master con a seguire Pilot Wings, Super R-Type, Ghost'n'Goblins III e Dragon Quest V, l'ultimo immancabile esponente degli RPG (dopo anni di assidua interpretazione metafisicoallegorica degli scritti del buon Kanoaya sono arrivato alla conclusione che il suo termine RPG venga da lui utilizzato in maniera alquanto versatile, tenetene conto, ndMax).

Sempre rimanendo ai 16-bit passiamo adesso alla console della Sega (se mi parla ancora di Shining & Darkness gli lancio uno Scud sulla testa), il 29 di Marzo è finalmente uscito Shining & Darkness che come vi avrò forse già detto si ispira a Dungeon Master...

Basta! Va bene l'arteriosclerosi galoppante, ma ormai è un semestre che ce ne parli non ne possiamo davvero più!

Ho capito, oggi sei perfino più insofferente del solito e quindi proseguo con una conversione da coin-op già distribuita nei negozi, Midnight Resistance, il gioco non ve lo descrivo nemmeno intanto saprete di sicuro di che cosa si tratta (quando si comporta così significa che è offeso, ndMax). Ottimamente realizzato è ormai disponibile Joe Montana's Football, anche in questo caso non mi sembra il caso di aggiungere altro (molto offeso direi); c'è poi un demenziale Battle Golfer nel quale dovrete sconfiggere gli alieni giocando a golf e Advanced War Game Simulator: The Nazi Conflict con tanto di "Heil Hitler!" campionato e svariate schermate digitalizzate, interessante la possibilità di connessioni via modem. Chiudiamo con una lista di altri titoli che vanno dall'RPG Nadia of the Strange Seas ispirato ad una serie televisiva allo sparaefuggi Tiger Heli, dal puzzle Shikinjo (ennesima rivisitazione del super inflazionato Maj-Jong) all'isometrico Arc's Odissey.

E veniamo ai portatili che stanno avendo una diffusione sempre più veloce, cominciamo con il Game Gear e in particolare con il personaggio forse più celebre della storia dei videogames, parlo di Pac-man che nonostante il suo ormai decennale successo è sempre sulla cresta dell'onda, altri titoli in arrivo sono l'arcinoto Chase HQ, Fantasy Zone G, Pop Breaker e The Berlin Wall; a questo punto prima di passare al Game Boy completiamo il discorso Sega con notizie relative all'annunciato Tera (Pc-Megadrive), non ci sono notizie ulteriori! (Quando fa così lo vorrei picchiare!). Tornando alla Nintendo le novità per Game Boy sono parecchie, procediamo con ordine: Cave Noire è un gioco d'azione visto dall'alto, Holmes the 3-Haired Cat's Adventure vi vedrà nei panni di uno spericolato felino investigatore, Dragon's Lair dimenticata l'arcinota versione cartoonesca è sviluppato come il più classico dei platform, Robocop riprende le versioni per computer e ancora vi cito Kunio's High School Soccer, Torpedo Range, Mickey Mouse 2, Racing Spirit, Parodius, Choplifter 2 è Mini Putt simulazione di mini golf.

A questo punto all'appello manca ancora solo in Pc Engine, lo spazio stringe e quindi vi sparo subito un paio di nomi ormai celebri: Forgetten Worlds e Strider. In relazione a questo secondo titolo permettetemi una breve considerazione, inizialmente la versione era infatti prevista per il Super Grafx, il fatto che invece non solo questo sia compatibile anche con il Pc Engine ma che dei giochi sviluppati espressamente per questa macchina sarà presto disponibile il solo Ardyness (bel sparaefuggi, ma niente di sconvolgente) di quella lunga lista annunciata mi fa pensare che forse le vendite non hanno raggiunto il livello sperato, per adesso prendetelo come pettegolezzo, vi terrò informati. Ed eccovi allora una prima consueta carrellata di titoli tutti molto famosi: Rainbow Island, Populous, SCI, Galaxy Force II, The Manhole (avventura interattiva dell'Activision disponibile solo su Cd-Rom).

Dall'America è invece in arrivo Tv Sports Football e la conversione di Loom della Lucasfilm, la cosa non è delle più trascurabili potendo infatti significare una "convertibilità" sempre più completa fra le varie macchine; per la seconda volta ancora una manciata di nomi: World Stadium dovrebbe essere il migliore simulatore di baseball mai prodotto, ci sono poi due eccellenti sparaefuggi come Download 2 e Bonanza Brothers, Silent Debuggers sullo stile alieno-creatur-schifeggiante e Zero 4 Champ che vi vedrà impegnati nelle brevi, ma spettacolarissime corse di dragster, cambio automatico per i principianti, manuale per chi con le mani ci sa fare...

Quando Shintaro scrive queste cose non so cosa darei per avere una foto del suo faccione di gomma.

Ah! Mi dimenticavo che sono rimasto fermo un mese e nel frattempo è uscito anche lo strepitoso seguito di Rainbow Island, si chiama Parasol Star (facendo i conti sequenziali si tratta quindi di Bubble Bobble III) e con il suo protagonista provvisto di ombrello che balzella per le piattaforme è qualche cosa di indescrivibilmente divertente (recensione completa di quattro pagine sul numero di Aprile di ZZAP! con tanto di Medaglia d'Oro), la cosa migliore è che si può giocare in due contemporaneamente, ve lo dico perché muoversi insieme su è giù è veramente indimenticabile, io ci ho giocato con Suzi Uki per giorni interi e non mi sono ancora annoiato, al limite ogni tanto devo fare un po' di pausa (buffone!), ma è meglio così almeno trovo il tempo per scrivervi il mio articolo... Sayonara!

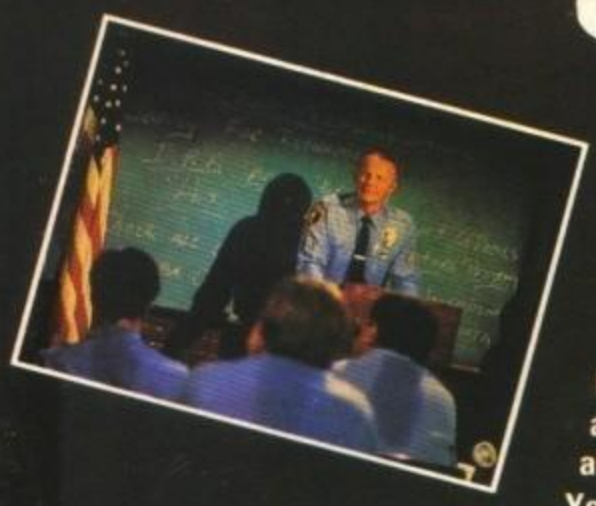
Trad. Max

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HILL STREET BLUES



Hill Street Blues "The most honoured series in the history of television", World wide it has achieved 59 awards that include 26 Emmy's.

Krisalis have created a computer controlled city which generates an environment displaying 300 vehicles and 400 people who live and work within the Hill Street Precinct for you to interact with.

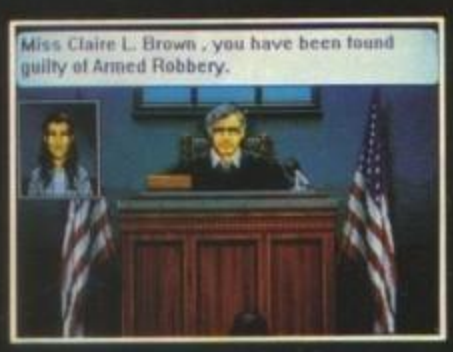
You take on the role of Captain Furillo and by deploying the Police Officers under your control, you solve and control the crime rate, which the computer generates.

The game features nine of the most famous characters from the series using these Police Officers, you can interact with up to nine crime incidents simultaneously, ranging from Muggers to Bank Robbery, Drug Pushers to Murderers. So "Remember, lets be careful out there!"

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

Programma e manuale in italiano!

AMIGA
ATARI ST
PC COMPATIBILI
£. 39.000



KRISALIS
SOFTWARE LTD.

MTM
INTERNATIONAL

Krisalis Software Ltd. Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate Rotherham, S60 2HD

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PREFAZIONE

"Come sul capo al naufrago
l'onda s'avvolve e pesa..."
Perdonatemi l'esordio manzoniano, ma descrivere quelle che sono le mie sensazioni adesso, ad un mese circa dalla sua realizzazione e ad un paio di settimane scarse dalla pubblicazione della prima posta da me curata non è affatto semplice. Oramai infatti tutti quanti Voi, centinaia di migliaia di milioni d'affezionati lettori (eeeeesagera NdMA), avrete già avuto ampiamente modo di leggere la rubrica e di trarne le dovute considerazioni, mentre dal canto mio non ho ancora avuta la possibilità (per evidenti motivi di tempo) di sapere effettivamente quelle che sono state le vostre sensazioni a caldo. E così in attesa d'abituarmi a veder comparire il mio nome nelle intestazioni delle vostre lettere (sono megalomane, lo ammetto!) voglio subito affrontare quello che mi sembra essere a questo punto diventato l'argomento comune più trattato dalle vostre missive...

VOGLIO FARE IL REDATTORE!!!

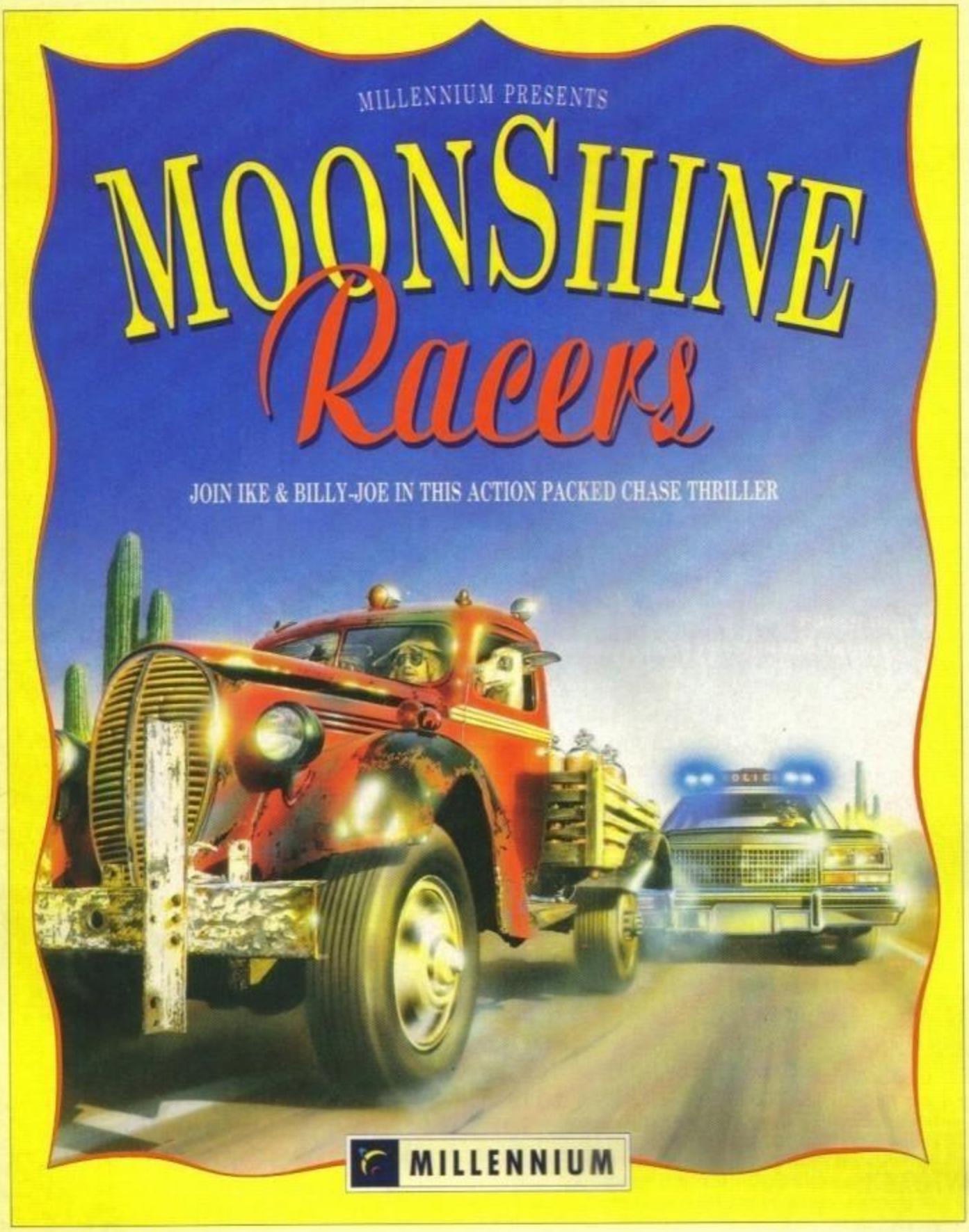
"Ore 20.45: finisco di leggere il commento di Obitus a pagina 70 del numero di TGM di Marzo e le ultime due righe provocano un brivido in tutto il mio corpo: "Vi assicuro che mi piacerebbe conoscere le vostre opinioni...". Improvvisamente mi rendo perfettamente conto che quello che ormai da due anni trovo scritto sulla mia rivista preferita non piove dal cielo, e tanto meno esprime il parere di qualche semidio, ma espone invece i pareri e le critiche di ragazzi del tutto simili a me, e che (quindi, ndR) possono sbagliare come me. Da qualche mese mi capita a volte che dai più oscuri meandri del mio cervello parta un'idea che a poco a poco prende il sopravvento su tutte le altre mentre leggo TGM: anch'io potrei essere un prode redattore agli ordini di MA! Quest'idea l'ho presa seriamente in considerazione per la prima volta quando in una delle ultime poste si affermava, credo fosse stato Stefano, che potevamo tranquillamente proporci come redattori e che voi avreste sicuramente accettato la sfida. Adesso, alle 21.05 preferirei avervi già scritto due o tre mesi fa, perché adesso conoscerei già il vostro responso.
La mia convinzione di poter diventare un redattore di TGM nasce da numerose ragioni: sono più di sei anni che possiedo un computer, fin da quando avevo dodici anni e miracolosamente riuscii a convincere mio padre a comperarmi il mio primo Commodore, il 16. In seguito lo cambiai con un 128 (ha avuto poco successo, ma racchiude pur sempre il mitico 64), e circa un anno fa cambiai anche quest'ultimo con l'Amiga che sto usando adesso per scrivere.
Ho avuto il primo contatto videoludico con l'ormai storico Space Invaders in una gelateria di Ferrara, l'età non me la ricordo più ma arrivavo a fatica a vedere lo schermo (adesso sono 1.80). Prima avevo giocato con qualche flipper mentre poi ho proseguito con Asteroids e con tutti gli altri giochi usciti in seguito, il tutto mooolto prima di possedere un computer. Ritengo quindi di avere un bagaglio d'esperienza del mondo dei videogiochi quantomeno rispettabile, probabilmente inferiore a molti di voi redattori, ma forse almeno paragonabile. Io amo i videogiochi e quando ne trovo uno che mi appassiona sono veramente contento.
Io frequento il quarto anno d'informatica all'Itis di Rovigo e di conseguenza non uso il computer solo per giocare, ma questo secondo me non mi "svaluta" affatto come videogiocatore, facendomi invece apprezzare meglio un buon prodotto permettendomi di rivolgere delle eventuali critiche con più cognizione in materia. Credo che anche voi redattori abbiate acquisito parecchi rudimenti sul mondo dell'informatica e questo non ha fatto altro che migliorarvi come redattori.
Ho notato che il numero dei redattori cresce e questi variano, a parte i veterani come Stefano, MA, Max etc...
E' per i sopracitati motivi che vi chiedo di rispondere da qualche parte su TGM al quesito che sto per porvi:
Cosa devo fare per provare a diventare anche io un redattore di TGM?
Es. Presumibilmente dovrei procurarmi un modem, cos'altro?"

Nicola Culatti

Come vi ho già detto all'inizio di lettere del genere, per non parlare poi delle ormai frequentissime domande finali della stessa natura che imbottiscono sovente le vostre missive, ne sono arrivate moltissime e la loro cadenza sembra crescere progressivamente. Essendo solo due mesi che mi occupo della posta ho subito chiesto a Carlo e addirittura telefonato a MBF (che ormai quasi non capisce quasi più l'italiano, mi sa che al suo ritorno dovrete scrivergli in inglese) per chiedere loro delle delucidazioni. Entrambi mi hanno confermato che l'argomento era sentito, ma sicuramente non in queste proporzioni; sono andato quindi a rileggermi per l'ennesima volta le ultime poste e credo che forse l'elemento "scatenante" sia stata la rivelazione che un lettore come il buon Filosofo che prima scriveva le lettere alla rivista sia diventato improvvisamente, per un qualche imperscrutabile motivo, addirittura il gestore della rubrica stessa. A questo punto mi sembra quindi il caso di iniziare un lungo discorso che toglierà via un po' di spazio, ma mi sembra molto importante da affrontare; fra le altre cose lo stesso problema era già saltato fuori sull'ultima posta di ZZAP! e vale quindi la pena ribadire ancora alcune premesse di carattere generale. Se io infatti vi dicessi ora che fare il redattore per una rivista della tiratura di TGM che esce regolarmente ogni mese in edicola puntuale è un lavoro voi che cosa mi rispondereste? "Ma quale lavoro! Voi venite pagati per giocare con i più bei videogiochi del mondo che ricevete assolutamente gratis e per i quali dovete scrivere delle recensioni che vi fanno conoscere in tutta Italia". Avete ragione, le cose stanno esattamente così! Quando però si parla di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

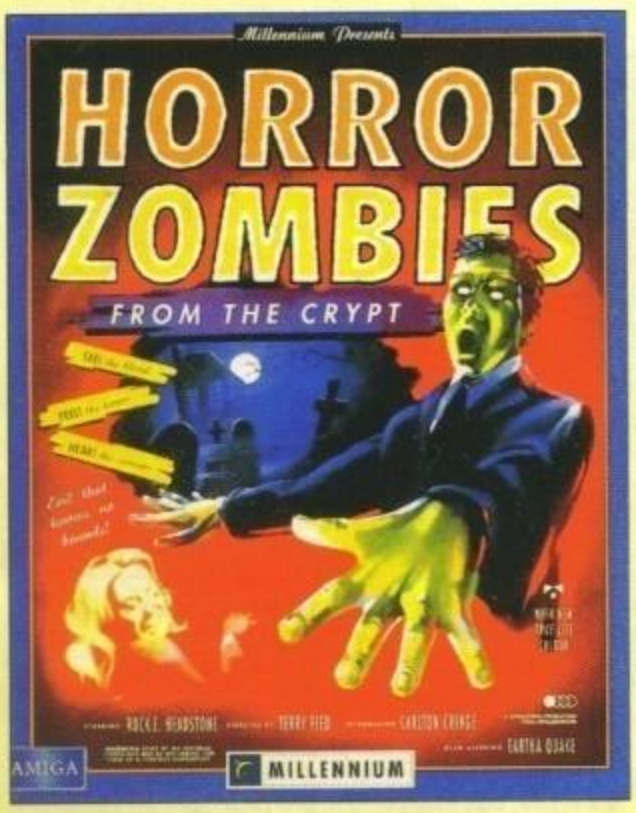
http://www.oldgamesitalia.net/

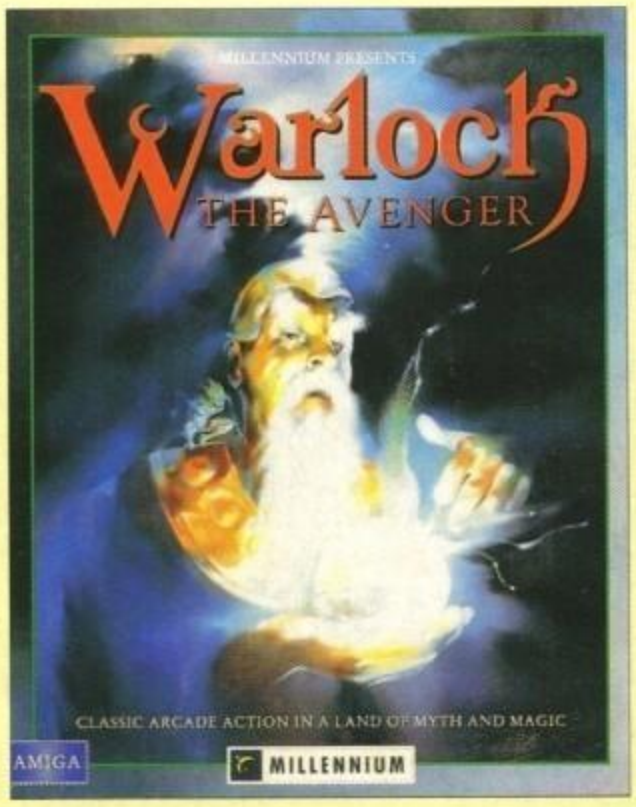


Ike e Billy-Joe sono due ragazzi del sud che hanno deciso di guadagnare qualche soldo in più consegnando whisky di contrabbando per il vecchio Tucker. Ma i due hanno trascurato un piccolo particolare: Sam il Grasso, lo Sceriffo, sembra deciso a metterli dietro le sbarre.

- Attrezzate il vostro vecchio "macinino" con turbo, compressori e pneumatici dal negozio dei pezzi di ricambio.
- Scansate il traffico, apritevi un varco mentre sorpassate i corridori rivali - selezionate Moonshine per un potere turbo.
- Usate la mappa per evitare blocchi stradali e autovelox.
- Collegamento via Radio CB che vi permette di ascoltare gli stupidi piani di quel ficcanaso di Sam lo Sceriffo.
- Spostamento rapido durante corsa e inseguimento nello sterminato e remoto Tennessee.

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC





LEADER
DISTRIBUZIONE

Horror Zombies from the Crypt

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC

Warlock the Avenger

Amiga
Atari ST and STE
C64 disk and cassette

Millennium, St. John's Innovation Centre, Cowley Road, Cambridge CB4 4WS

MILLENNIUM

Distributed by US Gold Limited. Telephone 021 625 3366

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lavoro (almeno come impegno personale, visto che sicuramente non ci permetterebbe di vivere), non si tratta SOLO di un passatempo o di un qualche cosa che si fa quando se ne ha voglia, qui non c'è nessuna sfida (le parole di Stefano andavano prese nel contesto, non che tu comunque le abbia travisate) da farsi per vedere chi è più bravo a recensire un gioco, sono sicuro che sarebbero tantissimi ad avere questi requisiti, bisognerebbe però vedere se uno è veramente in grado di fare un certo numero di recensioni al mese, per tutti i mesi, tutte di livello almeno accettabile (o quasi), indipendentemente dagli esami, dalle vacanze, dalle situazioni famigliari, dai bioritmi appannati, dalla ragazza che lo ha piantato, dal torneo di calcetto, le cose potrebbero cambiare... Quando si chiude la rivista, il materiale deve essere pronto, SEMPRE (il giorno dopo, vero Ricki? NdMA)! Non mi sembra comunque il caso di andare avanti anche perché non vorrei sembrare patetico nel vano tentativo (assolutamente ipocrita) di definire il nostro impegno come qualche cosa di faticoso o frustrante, noi tutti siamo lieti di far parte delle rivista e ci riteniamo super fortunati ad esserlo, vi chiedo solo di valutare attentamente quelle che alla fine sono effettivamente le proprie attitudini e disponibilità.

A questo punto passiamo però ad una risposta vera e propria, se avrete letto accuratamente la posta del mese scorso all'interno della mia prima risposta avrete potuto comprendere come sostanzialmente non ci siano differenze "strutturali" fra noi in qualità di redattori e voi come lettori (le analogie con Nicola, che ancora non avrebbe potuto leggerla, sono perfino evidenti). Non è quindi una questione di preparazione tecnica, di bagaglio culturale o d'altro ancora (sempre all'interno di certi limiti ovviamente), sono solo state una serie di fortuite coincidenze (se volete forse un giorno ve le racconteremo, una sorta di "Genesi") che hanno permesso a MA d'essere capo redattore, a Max di prendere in giro Shintaro, a Stefano di presentare Usa Today... e a me di curare la posta. E' comunque ragionevole, anzi lo trovo profondamente giusto e costruttivo, che voi vi poniate la domanda di come potreste realizzare quello che in fondo è un vostro sogno che invece degli "estranei", che potreste incontrare per la strada senza nemmeno riconoscerli, hanno realizzato. Comprenderete però che per poter gestire efficientemente una rivista (che come già detto non è il giornalino dell'oratorio e deve rispettare le sue scadenze tecniche ben precise) non sia possibile avere un numero di collaboratori troppo elevato (vi dico anzi che è stata recentemente preferita una scelta "riduttiva"), trovare l'assetto ideale non è facile, ma è un'inevitabile che un'accurata scelta logistica in questi termini risulti assolutamente indispensabile per il "sacro perpetuarsi" della rivista. Vi faccio solo un esempio, se si dovessero accogliere i nuovi redattori sulla base di recensioni di prova (e altrimenti non vedo proprio come potremmo fare, bustarelle? Magari! Sarebbero comunque discriminazioni), troveremmo centinaia di persone "potenzialmente adatte", e a quel punto che cosa si fa? Lanciamo le confezioni alla folla urlante dalla finestra con conseguenti risse barbariche in attesa di una fantomatica recensione affidata ad un quasi sconosciuto che abita magari a centinaia di chilometri di distanza? (Provate a pensarci...).

E a questo punto una svolta! Grazie alla fervida meninge di Nonvidicochi è nata un'idea che intende rivoluzionare l'intero sistema editoriale mondiale! Prima di tutto permettetemi però ancora una considerazione, se qualche d'uno non fosse a questo punto soddisfatto da simili argomentazioni (che d'altronde non potevano certo essere "trovatevi tutti quanti il giorno tale all'ora tale che si comincia!") mediti sul fatto che fa parte della nostra discrezionalità sulla scelte degli argomenti il trascurare o meno certo problematiche, e non credo che solo per questo smettereste di acquistare la rivista; spero quindi che almeno avrete apprezzato il nostro coraggio e tutto sommato anche una non comune disponibilità.

La nostra rivista si è sempre vantata di essere anche la vostra, e così è ora al vaglio un progetto che riguarda le recensioni che ci arrivano per posta, vi anticipo solo che è qualcosa di grosso: potreste vedere il vostro scritto sulle pagine di TGM!

SCONSOLATAMENTE...

"Spettabile redazione di TGM, chi vi scrive è un ragazzo di Padova che è stufo di trovare nelle pagine del suo giornale preferito servizi e recensioni per console. La rivista era nata esclusivamente per i computer come l'Amiga, l'St e il PC (ecco un'altro illetterato, sul numero 1 di TGM c'è scritto in grande CONSOLE, perciò... NdMA) e ora vedo drasticamente diminuire lo spazio loro concesso per via di queste schifosissime... Etc... Console!"

A 15 Years Old Boy That Can't Console

"Scrivere o non scrivere? Massì, tanto chi se ne frega del compito in classe di latino (questa è sempre stata la mia filosofia, e incredibilmente s'è rivelata sempre abbastanza vincente! Basta non esagerare... NdR).
Io sono me stesso, ma gli amici si ostinano a chiamarmi Giuseppe, contenti loro... Volevo fare i complimenti per la rivista, ma sarei un deficente se scrivessi solo per dirvi cose che sapevate già, invece volevo dire che... Non mi ricordo più, porc... Ah, sì... Cioè... (ottimo vedo che siamo in sintonia anche con le interrogazioni...) Mi dà molto fastidio la massiccia presenza di roba, ovvero di recensioni speciali per quelle cose là... Sì, le console... Secondo me chi compra le console... (Non lo posso scrivere perché scatenerei un putiferio indescrivibile... E non condivido neanche i vostri voti troppo alti, come si fa a dare 99% a Strider? I computer hanno un'anima, le console no!"

Giuseppe Rossi

"Indescrivibile redazione di TGM, vi seguo ormai da un anno e mi sembra giunto il momento di scrivervi. L'argomento che voglio trattare quello delle console. La prima recensione per Megadrive è comparsa sul numero 22 e pensai che per completare la rivista poche pagine dedicate a loro erano necessarie. Nel numero 24 oltre alle recensioni era presente anche una rubrica solo per loro, credevo che questo sarebbe stato l'assetto definitivo, e invece le cose sono peggiorate ancora..."

Marco D'Amico (che fra l'altro spedisce due lettere quasi uguali, una un po' meno aggressiva, nello stesso giorno!)

"Come è possibile che le recensioni per le console aumentino, mentre invece diminuiscono quelle per Amiga, state commettendo un grave errore!!!...(4 righe di punti esclamativi! NdR)".

The Wall (Gli impenetrabili)

"Non potendomi permettere l'Amiga e il Megadrive assieme scelgo l'Amiga! I giochi su cartuccia costano troppo..."

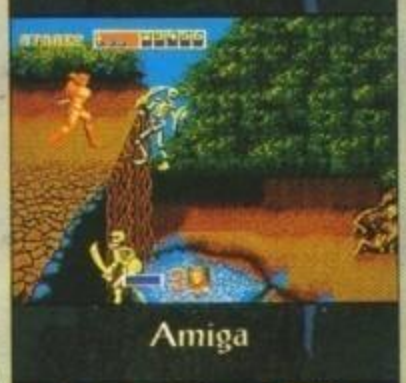
Questo è quanto sono riuscito a decifrare dalla sinuosa calligrafia di ExConsole,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

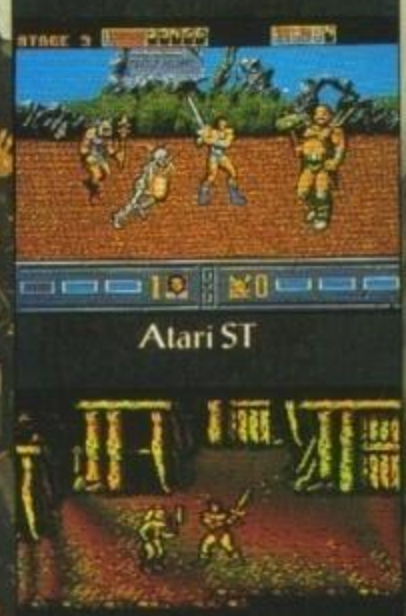
http://www.oldgamesitalia.net/

GOLDEN AXE

TRE potenti guerrieri
e TRE speciali forme di magia
a tua completa disposizione
in una affascinante lotta contro il male.



Amiga



Atari ST

Commodore 64

Amstrad CPC

Spectrum

Finalmente
in versione IBM!

Available on Atari ST, Amiga, Commodore 64, Spectrum and Amstrad CPC

LEADER

GAMES

SEGA

© Virgin Mastertronic Ltd. 1990

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pensate che le lettere sono larghe mediamente un millimetro e mezzo per un'altezza di parecchi centimetri! (Almeno mi è passato il torcicollo!). Queste comunque solo alcune delle lettere sull'argomento, estratte a caso, ma c'è anche chi ovviamente non la pensa così, il mese prossimo ne riparleremo ancora. Per il momento voglio lasciarvi solo uno spunto sul quale riflettere "la rivista è nata per i computer" scrive un lettore, questo vuol dire che crescendo non si possa migliorare? Non vuole essere polemica (anche se ormai lo è), noi crediamo che l'"ingerenza" delle console all'interno della rivista non sia così "drasticamente preoccupante" come qualche d'uno invece sostiene, e aggiunge anzi una completezza che vista anche quella che ormai è la loro diffusione altrimenti non si potrebbe garantire, come sempre valuteremo comunque i vostri pareri e prenderemo le decisioni del caso, non preoccupatevi...

BASTA!!! Che cos'è questa storia "le console non hanno un'anima, i computer si" o "le console non devono esistere"??? Ma vi rendete conto che alla fin fine, stiamo parlando di MACCHINE, pezzi di plastica, metallo, silicio e un bello strato di sporco? Ma vi rendete conto di quello che state dicendo? "Ah, l'Amiga è sacro, il mio Nintendo è più bello, tu non hai Super Mario, sporco atarista, abbasso l'IBM"... Ma siamo fuori di testa o cosa? Guarda caso, nelle altre riviste di altri settori come, ad esempio, quelle dedicate agli impianti Hi-Fi non si trovano persone tanto stupide da dire "il mio sony ha più watt del tuo Pioneer" o "Non fate la recensione del DAT, il mangianastri non morirà mai". Si, lo ammetto, sono fissato con le console, ma semplicemente perché ci gioco, non perché ho intenzione di creare una setta religiosa che adora il Super Famicom! Datevi una regolata, e se non volete le console (e se le volete, perché ce n'è TANTA di gente che le vuole) date un motivo SERIO e RAGIONATO, non "non hanno l'anima". Puah!
M.A.

MA FANS CLUB

"Carissima TGM, vi scrivo perché ne ho voglia e perché sono in piena crisi epilettica. Tralascio i complimenti, io non faccio mai complimenti, per rendere di pubblico dominio il mio flirt per lui (ma "lui" lo saprà? NdR), l'immenso, l'impareggiabile, l'inimitabile Marco Auletta.
Il suo nome risuona in me come la campanella della scuola (driiiin!), leggo le sue interviste, le sue recensioni, i suoi reportage come fossero i Promessi Sposi e con loro soffro, vivo, muoio e ci pago la sepoltura (dimmi come fai che ci provo anch'io, anche se a me piacerebbe solo viverci!).
Marco ti amo... Etc... Etc... In verità vi dico che sono un maschio e non amo certo Marco, ma un pezzo di... Etc...(per fortuna! NdR) (mia, soprattutto! NdMA)... Etc... Marco mi sta simpatico perché è molto spiritoso e soprattutto non sbaglia mai (eeeeeesagera! NdMA) ed è questa la sua dote migliore!"

Milani Stefano (Presidente del Marco Auletta Fans Club sez. Piemontese)

Un altro Fan Club sempre dedicato a MA è nato per opera di Ice, MDP ha realizzato una parodia sulla sua vita (non è vero che Max lo picchiava quando erano a scuola, al limite era con suo fratello e tutto il gruppo di scapestrati viandanti che metteva seriamente a repentaglio la sua infermità mentale) (guarda che io a scuola non ho mai rischiato la vita, come il succitato fratello di Max che 1- ha rubato il potassio e gli ha preso fuoco in tasca, all'ospedale per ustioni, 2- ha fatto il lanciafiamme con la vernice spray ed è finito DI NUOVO all'ospedale per intossicazione — a parte questo, è un tipo normale NdMA), Sabino lo vuole a tutti i costi all'inaugurazione di un suo circolo per amanti di AD&D, mentre sono veramente tantissimi i complimenti a lui rivolti, e ovviamente anche a tutti gli altri redattori dalla stragrandissima maggioranza dei lettori, non credo di poter aggiungere altro... Grazie!

IL MESE PROSSIMO VI PREANNUNCIO GIA' UN TGM IN VERDE E IN ROSA.

SYNTHETICAMENTE

Come per il mese scorso una delucidazione sulla possibile uscita di uno dei giochi che crediamo più attesi in assoluto. Marcello Tornabruni vuole sapere quando finalmente uscirà l'ormai da tempo annunciata conversione di Last Battle (il gioco di Ken Shiro) per Amiga. Sono spiacente d'informarmi che per la seconda volta consecutiva anche l'Elite non sembra avere le idee troppo chiare, crediamo per Novembre.
La lettera più colorata del mese è quella di Za-Gor-Te-Nay che sempre rimanendo in argomento vuole sapere se anche questa versione verrà censurata per l'eccessiva violenza come quella americana per megadrive che a differenza di quella giapponese non faceva esplodere i nemici e ne aveva colorati alcuni per non farli sembrare umani.
"Io credo nei cretini, ammiro gli scemi, elogio i mentecatti perché anch'io lo sono, e mi stimo...", questo è l'ultimo slogan del folle Dottor de Frullis, forse l'hai sentito in qualche campagna elettorale?
Perdiana Jones "apprezza" molto il lavoro del celebre Jurgen Friedrich, autore di capolavori quali Hard Drivin e Stun Runner, e preannuncia così un auspicabile (peraltro improbabile, temiamo) ritiro dalle scene "Coro dell'Antoniano accompagnato dalla filarmonica di Boston: 1,2,3.. Alleluiaa, Alleluia, Allelulliaaa!".
Un saluto anche a Laura Innocenti di Firenze, le ragazze su TGM sono sempre ben accette (capito Maschilista di Roma? Max comunque ti ringrazia per i complimenti) per non parlare poi del fatto che almeno in questo caso posso permettermi anche di mandarle un bacio!
Chiudo con Rossetto Enrico ci ha inviato tutta un'interminabile serie di profonde considerazioni (sul genere di quelle che i latini se non sbaglio attribuivano ai vari "mores" degli antichi) che potrebbero anche far riflettere (non credo che le abbia scritte tu, comunque complimenti): "I bambini vivono condizionati dal nostro modo di pensarli". "Se il cervello umano fosse così semplice da consentirci di comprenderlo, non saremmo troppo semplicioni per riuscirci". "E' raro colui che pesa gli errori altrui senza mettere un dito sulla bilancia"... Ne riparleremo! (solo un'ultima: "Esperienza è il nome che tutti danno ai propri errori").

CONCLUDENDO

Anche questo seconda posta è terminata, lo spazio l'ho infatti completamente esaurito e quindi non rimane altro che rimandarvi tutti al mese prossimo.

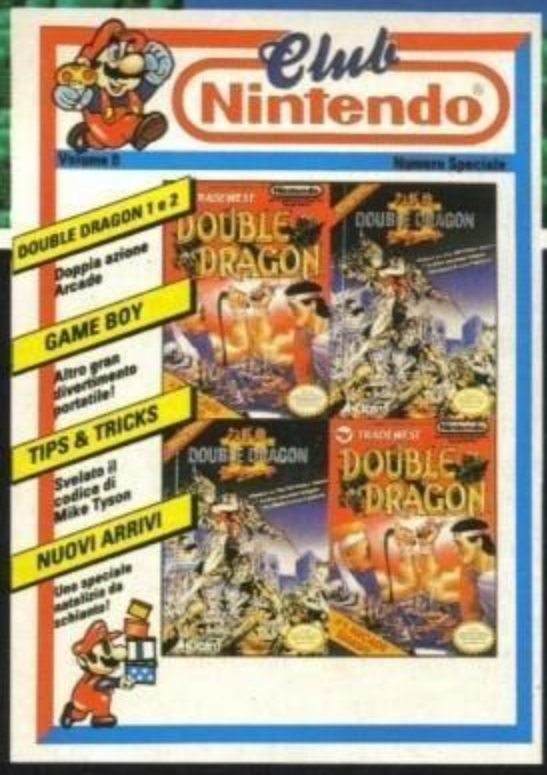
RICKI

P.S. Con un espresso è appena arrivato un dischetto contenente la prima lettera a me personalmente rivolta, il mittente è PEDROCCO NICOLA che ha anche trovato per primo l'esatta provenienza (con tanto d'errore) della frase del mese scorso. Complimenti, sono davvero felice di riscontrare negli altri certe stesse passioni, ne riparleremo il mese prossimo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!



Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superoffer-te! Mandate il coupon, vi arriverà il nu-mero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbo-namento, il distin-tivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÁ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

TGM

http://www.oldgamesitalia.net/

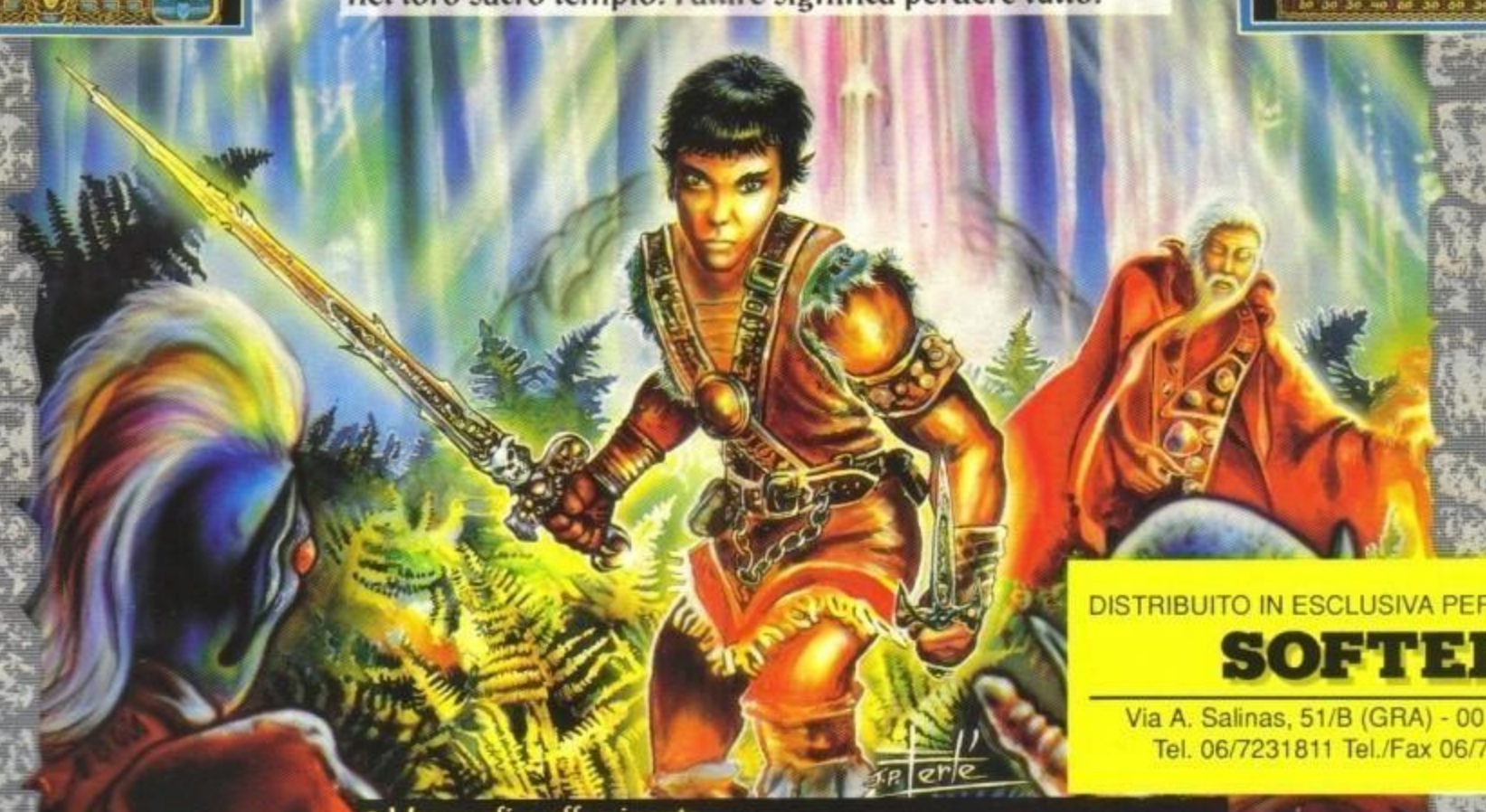
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Crystals of Arborea

Un Role-Playing d'Azione e Strategia

Morgoth, Signore del Caos, colui che null'altro porta fuorche' la morte, che null'altro semina fuorche' la distruzione, ha corrotto il mondo con la sua malvagita'.
Con rabbia e dolore gli dei hanno inondato tutte le terre tranne una, Arborea, dove si trovavano i quattro Cristalli dell' Arborea che Morgoth e i suoi servitori hanno rubato.
In una corsa contro il Caos, il Principe Jarel e un pugno di fidati compagni devono trovare i Cristalli per riporli nel loro sacro tempio. Fallire significa perdere tutto.



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

- Una grafica affascinante.
- Una emozionante miscela di strategia e gioco di ruolo.
- Visuale tridimensionale a tutto schermo.
- Oltre 16,000 locazioni da esplorare.
- Puzzle ad enigmi da risolvere.
- Nei combattimenti userai la forza delle armi ed i poteri della magia.
- Avrai personaggi da controllare indipendentemente.
- Potrai scegliere e personalizzare la tua squadra.

Silmarils

AMIGA • ST • PC

http://www.oldgamesitalia.net/

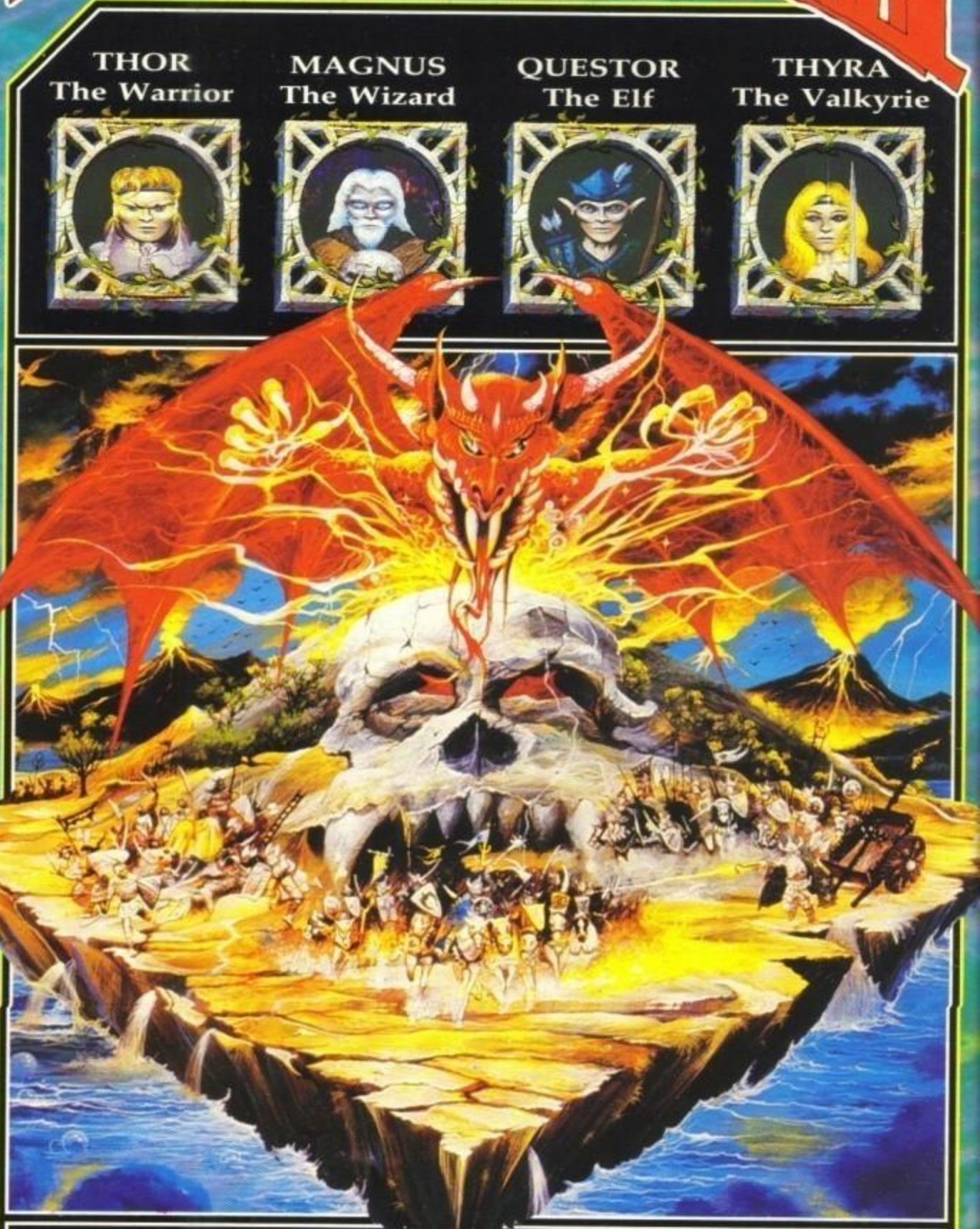
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE GATES OF HELL ARE OPEN...

THE FINAL QUEST

GAUNTLET III*™


THOR
The Warrior
MAGNUS
The Wizard
QUESTOR
The Elf
THYRA
The Valkyrie

- *Prima ci fu ... GAUNTLET *™ – L'Arcade.*
- *Poi venne l'attesissimo ... GAUNTLET *™ II*
- *Ora U.S. GOLD ti propone ... GAUNTLET *™ III – La Rivelazione.*

Entra nel mistico mondo di Capra – il paese dai 10 regni – e combatti contro le forze diaboliche che hanno stregato gli abitanti. Cerca di liberare ogni regno dalle legioni dell'oscurità, prima di scontrarti direttamente con il Re Demone in un combattimento che avrà un solo vincitore...

Disponible per:
COMMODORE AMIGA,
C64 Cassetta,
C64 Disco.

© 1991 TENGEN INC.
Tutti i diritti riservati.
*TM Atari Games Corporation

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

PETRAS
The Rockman
NEPTUNE
The Merman
DRACOLIS
The Lizard
BLIZZARD
The Iceman

S.GOLD®

3 Holford Way,
B6 7AX.

n...
diven...
ricevere...
namento, il ...
tivo e la tesser...
dai mille sconti!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/